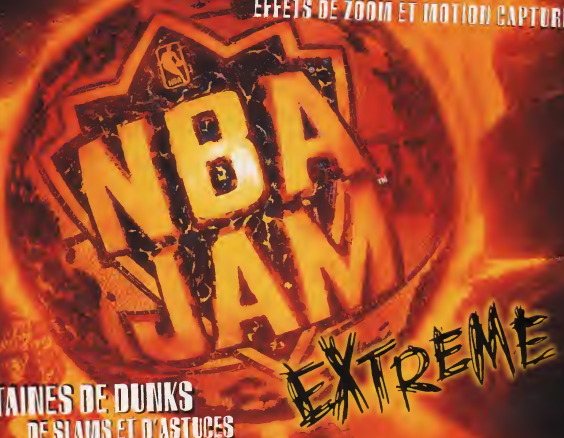
EN 3-D
NBA JAM S'APPELLE EXTREME !

NOUVEAU MOTEUR 3-D,
ANGLES DE CAMERA MULTIPLES
EFFETS DE ZOOM ET MOTION CAPTURES.



DES CENTAINES DE DUNKS
DE SLAMS ET D'ASTUCES
DÉLIRANTS

170 JOUEURS DANS 29 ÉQUIPES DE LA NBA

TRUCS & ASTUCES OFFICIELS
AU 36-15 ACCLAIM*

GAGNE
CE JEU PAR JOUR AU
08 36 68 10 25*

Acclaim entertainment S.A.

SKYROCK
PRÉSENTE À sa manière

PlayStation

SEGA SATURN

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. • © 1996 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
PRE-TIRAGE AVEC UN INSTANT GAGNANT PAR JOUR DU 1er AU 31 DÉCEMBRE 1996

LE MAÎTRE C'EST VOUS,
ce n'est pas une raison pour vous prendre pour
DIEU

MAGIC
The Gathering
BATTLEMAGE









Commandez votre armée de créatures, combinez des sortilèges pour frapper vos adversaires. Duels épiques, affrontements en réseau, MAGIC : THE GATHERING BATTLEMAGE est un jeu de stratégie aux possibilités infinies.

PlayStation.

SEGA SATURN

Acclaim

MAGIC : THE GATHERING BATTLEMAGE, BEDMASTER AND ALL EXPANSION NAMES ARE TRADEMARKS OF WIZARDS OF THE COAST, INC. PAT. PEND. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY MEASURE. ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Danseuse étoile ?

Non, boucher dans Iron & Blood Le jeu de combat 3-D qui a des tripes !

GAGNE ce jeu par jour au 08 36 68 10 25*



IRON & BLOOD™

225 000 polygones par seconde

16 combattants, 16 décors différents

64 armes et plus de 250 coups spéciaux

Un mode de jeu inédit

Gore, sanglant, criminel... à déconseiller vivement aux personnes sensibles !



PC CD ROM

PlayStation

SEGA SATURN

TRUCS & ASTUCES OFFICIELS AU 36-15 ACCLAIM*

Warriors of Ravenloft

Dungeons & Dragons

Acclaim entertainment s.a.

http://www.acclaimnation.com

TSR, DUNGEONS & DRAGONS AND THE TSR LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TSR, INC. IRON & BLOOD AND WARRIORS OF RAVENLOFT ARE TRADEMARKS OF TSR, INC. © 1995 TSR, INC. ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
* PRIX D'UNE MISE EN ATTENTE EQUIVALENT POUR UNE DE 1' AU 31 DECEMBRE 1996.

T.23 FTTC

DISRUPTOR

ÇA VEUT DIRE...

13 niveaux d'action



Une réalisation graphique sublime



Jouabilité et rapidité extrêmes



20 décors différents





9 armes standards et armes psychiques

...LA NOUVELLE RÉFERENCE DES JEUX D'ACTION 3-D

Universal Interactive Studios

Interplay

PlayStation

Shiny Entertainment

DISTRIBUÉ PAR Acclaim

© 1996 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. • DISRUPTOR IS A TRADEMARK OF UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. ALL RIGHTS RESERVED ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS PUBLISHED BY INTERPLAY PRODUCTIONS LTD

Cadeaux : Tatouage NBA Jam Extreme + Basketball Cards

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Numéro exceptionnel
71 jeux testés

Dossier
La revanche des doom-like

Concours
Deux bornes d'arcade Star Gladiator à gagner

Ghost In The Shell
La dernière chance du Manga au cinéma ?

SF Alpha 2
L'ultime version

Pandemonium!™
goutez à l'enfer



70 Décembre 96

32F

M 4413 - 70 - 32,00 F



AUX FRONTIERES DU REEL

POSTER X FILES 6 Modèles différents 90 x 60 Cm

Le poster au choix P1 P2 P3 P4 P5 P6	25 F
Les 3 posters au choix	60 F
Le classeur X files	99 F

Trading Cards US Season 2

la boîte de 36 Sachets **295 F**

Trading Cards US Season 3

la boîte de 36 Sachets **295 F**

Pour tout achat d'une boîte X files
un poster X files de votre choix GRATUIT

Tee shirt XL 3 Modèles différents

Le tee shirt au choix	89 F
Les 3 tee shirts	237 F

K7 Vidéo LE PROJET (Inédit) 145 F

Roman X Files Les gobelins (Inédit)	25 F
Roman X Files Tornade (Inédit)	25 F
Roman X Files Point Zéro (Inédit)	25 F
Le Guide officiel	89 F
Agenda X-Files 1997	89 F

Roman Aux frontières du réel

Roman N°1 Nous ne sommes pas seuls	18 F
Roman N°2 Quand vient la nuit...	18 F
Roman N°3 Parole de singe	18 F
Roman N°4 Compressions	18 F
Roman N°5 Faux frères siamois	18 F
Roman N°6 Métamorphoses	18 F

X Files Season 3 à l'unité
Les collectionneurs vont être comblés

72 Cartes communes non marquées	2 F la carte
72 Cartes communes marquées	5 F la carte
6 Etched foil Cards	25 F la carte
I1 One player again	
I2 Falling	
I3 Home of the brave Part One	
I4 Home of the brave Part Two	
I5 Thin Air	
I6 Night Lights	
2 Paranormal finest chromium Cards	50 F la carte
X3PF 1 Episode 3X04	
X3PF 2 Episode 3X10	
2 Holograms	50 F la carte
X1 Fox Mulder	
X2 Agents Scully and Mulder	

INDEPENDANCE DAY

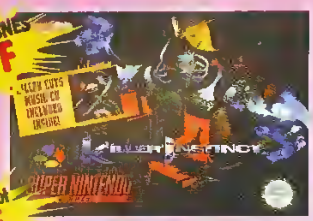
La Boîte de 36 Sachets **295 F**



Classeur X files **99 F**



X-FILES Le projet Inédit **145 F**



Killer Instinct SNES **149 F**



Rise of the robot **129 F**



Zelda Game Boy **99 F**

Ken le survivant **99 F**



Macross Robotech **99 F**



Les 2 Cassettes Ken le survivant Macross Robotech **178 F**

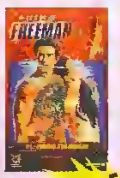


Cobra le film **99 F**



Porco Rosso **99 F**

Les 2 Cassettes Porco Rosso Cobra le film **178 F**









Crying Freeman **119 F**

Crying Freeman 2 K7 au choix **198 F**



BURN-UP **129 F**

K7 Vidéo SECAM
Nombreux autres titres disponibles
Tous les prix de nos articles sont unitaires

	3 x 3 eyes	2 Vol	129 F
NEW	Alhator Galaxy Express		139 F
	Armitage 3	4 Vol	115 F
NEW	Bubblegum Crisis	5 Vol	115 F
NEW	Burn Up		129 F
NEW	Cutey Honey (Int -16 ans)		139 F
	Dancouger		129 F
NEW	El Hazard	2 Vol	129 F
NEW	GUNSMITH CATS	2 Vol	139 F
NEW	Golden boy	2 Vol	139 F
NEW	Genocyber	2 Vol	139 F
NEW	Guyver	6 Vol	115 F
	Kiskin Noidan	9 Vol	115 F
	Kojiro	9 Vol	129 F
	Kojiro Le film		129 F
	Lamu		130 F
	Le chateau de cagliostro (LUPIN)		129 F
NEW	Lodoss V.Française	2 Vol	129 F
	Macross 2	2 Vol	129 F
	Macross Plus	3 Vol	129 F
	Monster City		129 F
	Moonlight la pierre du lune		129 F
	Ninju Scroll		129 F
	Orange road	2 Vol	115 F
	Patlabor	2 Vol	115 F
	Porco Rosso		129 F
	Rhâe Gellforce		110 F
	Salamandar		110 F
NEW	Tokyo Babylone	2 Vol	139 F
NEW	Vidéo Girl Ai	3 Vol	110 F
	Vomo les ténèbres		115 F



GOLDEN BOY 2 **129 F**



GUNSMITH CATS 2 **129 F**



LODOSS 1 VF **129 F**

K7 Vidéo SECAM
VersionFrançaise intégrale
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

K7	Shin Angel N° 1		139 F
K7	Shin Angel N° 2 à 5	NEW	119 F
K7	Esclaves et soumises		69 F
K7	Fantasmes Charnels		69 F
K7	L'odyssée du plaisir		69 F
K7	Possessions diaboliques		69 F
K7	Mission extrême		129 F
K7	La poupée du vice		129 F
K7	Urotsukidoji I		135 F
K7	Urotsukidoji II		135 F
K7	Urotsukidoji III N° 1		135 F
K7	Urotsukidoji III N° 2		135 F
K7	Urotsukidoji III N° 3		135 F
K7	Urotsukidoji III N° 4	NEW	135 F
K7	Anges des Ténèbres	3 Vol	135 F
K7	Twin Dolls	2 Vol	135 F
K7	Magical Twilight	3 Vol	135 F
	Imma Yaju	NEW 2 Vol	129 F
	Stainless Night		129 F
	Twin Angel	2 Vol	135 F
	Parade Parade	NEW	135 F
	Venus 5	NEW	135 F



EL HAZARD 2 **129 F**



CUTEY HONEY **129 F**

3615 XFILE
Grand Concours en Décembre
Des Centaines de Cadeaux

ALLEZ VOUS GAGNER ?

1er Prix **3000 F** en Bon D'achat



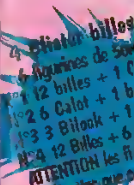
Coffret N° 1



Coffret N° 7



Coffret N° 13









AMICROPUCE

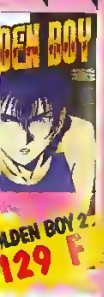
3615 CROPUCE 2,23 F / Minute
Tél 01.69.21.84.84

Grand Concours DBZ
Des Centaines de Cadeaux
Sur le 3615 CROPUCE

AMICROPUCE	Tours	CYBER SAVOIE	Rumilly	VIDEOGAMES	Chateauroux	MUSIC & LIVRES	Rouen	MASTER GAMES	Hyères
AMICROPUCE	Orléans	FUTUR'S GAMES	Arpajon	TIPS GAMES	Bordeaux	HIGHSCORE	Lisieux	FIGHTER	Aix les bains
SUNSET VIDEO	Annecy le vieux	YATSU GAMES	Brunoy	MEGABITS	Dôle	VITAMINE C	Reims	CENTRAL GAMES	Calais
ESPACE MULTI VIDEO	Aubenas	FSC DIFFUSION	Fort de France	JUSSERANDOT	Clermont Ferrand	FANALAND	Istres	LA SOLUTION	Muret
WARP ZONE	Rouen	UJIN KEN	Carpentras	ENIGME DU TEMPS	Bastia	CALIFORNIA GAMES	Montbéliard	PLAY'GAMES	Enghien
GAME PLAY	Villemandeur	GAMES GENERATION	Martigues	LA MANGATHEQUE	Lavaur	METRAT	Grenoble	PLAY'GAMES	St Ouen
VIDEO SHOP	St Genest Lerpt	SPEED VIDEO	Blagnac	YOKOZUNA	Avignon	FATH	Libourne	TIME VIDEO	Beauchamp

Les coordonnées complètes de vos relais AMICROPUCE dans le 3615 CROPUCE 2,23 F / Minute





LDEN BOY 2
129 F



ITH CATS 2
29 F



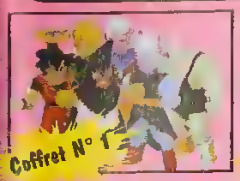
DOSS 1 VF
129 F



HAZARD 2
129 F



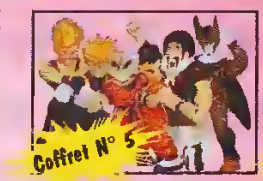
HONEY
9 F


Coffret N° 1


Coffret N° 2


Coffret N° 3


Coffret N° 4


Coffret N° 5


Coffret N° 6


Coffret N° 7

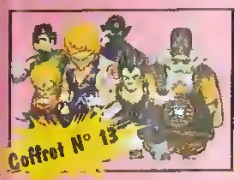

Coffret N° 8


Coffret N° 9


Coffret N° 10


Coffret N° 11


Coffret N° 12


Coffret N° 13


Coffret N° 14


Coffret N° 15

20 Coffrets différents
N° 16-18-19-20-21-23-24
disponibles le 02/12/96
6 figurines dans chaque coffret
69 F le coffret

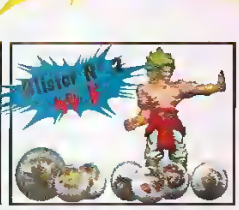

Coffret N° 17


Coffret N°22
4 Super guerriers
+ 1 tirette de combat
89 F

4 Blister billes Super Guerriers
4 figurines de Son dans chaque coffret
N°1 12 billes + 1 Goku + 6 figurines
N°2 6 Goku + 1 boulet + 1 figurine
N°3 3 Bidouk + 1 figurine
N°4 12 billes + 6 Goku + 1 boulet + 1 figurine
ATTENTION les figurines des blisters peuvent être différentes des autres présentées dans les photos


Blister N° 1
54 F


Blister N° 2
69 F


Blister N° 3
69 F


Blister N° 4
59 F



ENFIN DISPONIBLE !
K7 GOZITA & TAPION
En version Française
149 F



Super Guerriers Articulés
59 F / fig



Figurines Géantes
129 F / fig

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 4 Av Condorcet 91260 Juvisy / Orge

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
C9612 Total à payer	

Frais de port et d'emballage	
Envoi Colissimo	35 F
Chronopost France Métrop	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	+45 F

Modalités de règlement
- ☐ Chèque à AMICROPUCE
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Contre remboursement
- ☐ Carte bancaire 16 Numéros

N° _____ _____
_____ _____
Expire à fin : ____/____
Signature des parents pour les mineurs

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél _____
Code Postal _____ Ville _____

Toutes les commandes sont livrées par colissimo suivi. Attention les prix indiqués dans ce bon peuvent avoir changés à la Vente par rapport aux prix de la Pub. Prix et frais sont répercutés dans la limite des stocks disponibles. Prix réservés aux privés. Toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

PLAYER ONE est une publication
Le MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE Cedex
Tél : 01 41 10 20 30 Fax : 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via internet : sam@playermag.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS (pvalls@playermag.fr)
Rédacteur en chef :
Laurent DEFRANCE (ldf) (ldefrance@playermag.fr)
Rédacteur en chef adjoint :
Fabrice TARRAIN (fabrice@playermag.fr)
Secrétaires de rédaction : Lionel BARCELON,
Nathalie ROY REUILLER, Christophe VEYRON

Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu), François DANIEL (Wonder), Christophe DELPIERRE (Chris), Mathilde GARRAUD, Guillaume LAGRALLE (El Diablo), Stéphane PILET (Lofteu), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Iceblues), Reyda SEDDIKI, Sam SOUIDGUI (Magic Sam responsable import et on line), Ken TAKARA (correspondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Milouse).
Traducteur : Reyda SEDDIKI

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GAGNOT, Lionel GEY
Infographistes : Gilles RENOULT, Wladimir MAGEOT (stagiaire)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Photogravure : PIM
Impression : SNIL

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Perrine MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine BRONN
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Minitel-Audiotel : Laurence CORBIER.

Service abonnement
BP 4, 60700 Pont Ste Maxence
Tél : 03 44 62 52 52.

Service des ventes : PROMÉVENTE Laure MONFORT
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal D'ON
Tél. vert : 08 00 13 84 57 au terminal E66

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B 341 547 024.
Président directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie COURTOIS

Commission paritaire n° 72 609. Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1993. Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN.
Illustration de couverture :
Pandemonium! © Crystal Dynamics/SMG

Ce numéro comporte en supplément un tatouage NBA Jam Extreme, une pochette de Basketball Cards déposée sur la une de couverture, un catalogue La Boutique Toon de 64 pages jeté à l'intérieur du magazine et un encart 4 pages Acclaim broché au foldé au centre du magazine, ne pouvant être vendus séparément.

EDITORIAL

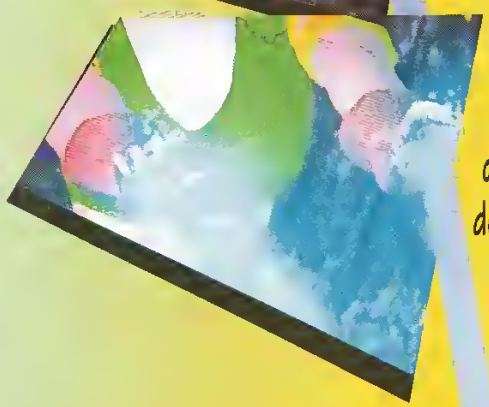
De l'enfer au paradis











Pandemonium! Retenez bien ce nom. Il a débarqué sans crier gare à la rédaction et nous a, en un seul regard (la scène d'intro est une des plus belles jamais créées), tous séduits. Dans l'enfer du bouclage de ce numéro de décembre, le plus dense de l'année avec des tonnes de jeux à tester, Pandemonium! a été notre coin de paradis. Avec la sortie de Crash Bandicoot, Nights et maintenant Pandemonium!, les 32 bits attaquent Nintendo sur son propre terrain : celui des jeux de plate-forme en 3D. Ça promet d'être chaud ! Et cela pour notre plus grand plaisir.

Et comme un bonheur ne vient jamais seul, on vous prépare un événement exceptionnel : Les Player d'Or 96 où l'on vous présente tous les jeux consoles (et micro) de l'année.

Ne manquez pas la semaine des Player d'Or 96 sur MCM (tous les jours du 2 au 7 décembre), et surtout le magazine hors-série (en kiosque le 10 décembre) avec, en cadeau, la K7 vidéo des meilleurs titres primés. Indispensable juste avant Noël.

Alors, avant d'attaquer le soixante-et-onzième Player One, on se dit que l'on fait un boulot passionnant et que tant que des Pandemonium! seront créés, le paradis sera proche de l'enfer !

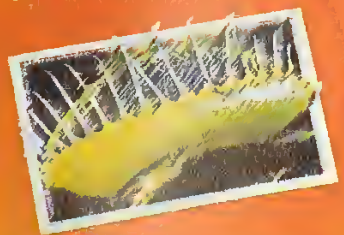
La rédaction

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

l'art de parler aux plantes.



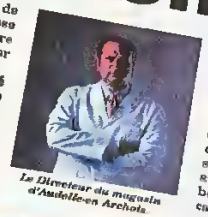


Difficile d'imaginer que cet homme venait d'avoir une promotion dans son travail...

"CE TYPE EST RAVAGÉ ! MON MAGASIN AUSSI !"

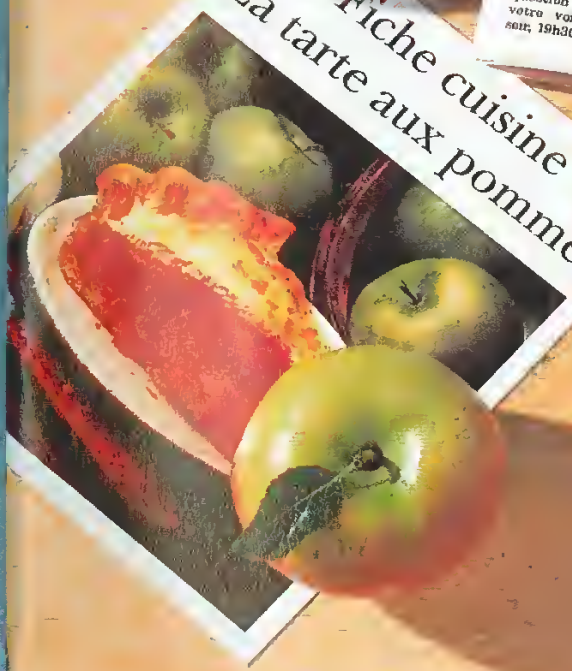
Après avoir joué au jeu Crash Bandicoot, un père de famille ravage un hypermarché.

On croyait que ce genre de faits divers était l'apanage des Etats-Unis. Malheureusement, ce qui suit s'est passé chez nous. La personne en question est peut-être votre voisin. Vendredi soir, 19h30, Jean T., père de famille, apprécié de ses collègues, embrasse sa femme et part faire les courses. Une fois sur place, c'est le drame. **"C'est quand il a jeté une pomme sur Mme Lepic, notre plus fidèle cliente, que nous avons eu peur".** André Saitouvorre, directeur du magasin est formel : "on le voit bien sur les caméras de sécurité, c'est en passant près du rayon jeux vidéos que tout s'est déclenché. Il y avait "Crash Bandicoot" en démo, c'était comme un déclic, il s'est mis à sauter à pieds joints sur les cageots, à bondir de caisse en caisse, à jeter des pommes partout. Les vigiles l'ont maîtrisé alors qu'il se battait contre les plantes d'appartement". Interrogée, sa femme est effondrée mais pas surprise. Elle avait réussi à cacher le jeu Crash Bandicoot de son mari. La malheureuse ne pouvait pas imaginer qu'il serait confronté de nouveau au jeu en faisant les courses.



Le Directeur du magasin d'Audelle-en Archois.

Fiche cuisine
La tarte aux pommes



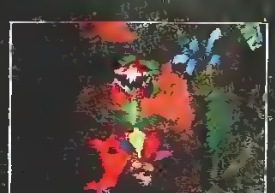


NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.









PlayStation

"Crash Bandicoot" et le logo Crash Bandicoot, marques déposées, sont la propriété de Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 NAUGHTY DOG Inc. Tous droits réservés.
"PS" et "PlayStation" Marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

70 DÉCEMBRE

SOMMAIRE

86 Poster NBA Jam Extreme

CONCOURS

36 15 59
Star Gladiator 72
3668 Seraphic Feather 85
3668 Motocross 163

10 Courrier

14 Stop Info

30 C'est arrivé près de chez toi

32 Interviews

36 Arcade

42 Over The World

62 Dossier doom-like

73 Tests

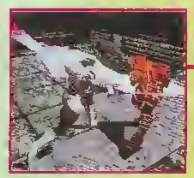
74 Dossier Pandemonium!

142 Trucs en Vrac

148 Plans & Astuces

156 Zoom

169 Petites Annonces



Toshinden 3, Bushido Blade, les titres forts de 97 présentés au PlayStation Expo de Tokyo. Le Game Boy Pocket et toujours des tonnes de news.

C'est nouveau, c'est tout chaud et c'est votre rubrique. Désormais Player One vous offre ces pages pour que vous puissiez nous parler de votre passion : le jeu vidéo. Ce mois-ci, Mahalia nous explique comment créer une association.



Après *Miss Camping*, Boris nous joue Mister Video. Libre comme l'air, Reciprok s'envole vers les sommets de la gloire «rappante». Analyse d'un succès.



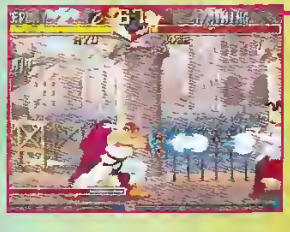
Placée sous le signe de la vitesse, l'arcade met le turbo avec Sega Touring Car Championship et Alpine Surfer. Impressionnant : X-Men vs Street Fighter.



Vandal Hearts : un RPG signé Konami. Riglord Saga 2 : la suite de Mystaria.



Le boum des doom-like avec Disruptor comme chef de file.



SF Alpha 2 : l'ultime version. Command & Conquer : de l'action/stratégie accessible à tous. Destruction Derby 2 : le retour. NBA Jam Extreme : le meilleur jeu de basket arcade.



96 % de plaisir pur, l'interview exclusive des auteurs et des aides précieuses pour un aller simple en enfer.

Des codes à la pelle, des cheats très choc, signés Bubu, prince de la bidouille.



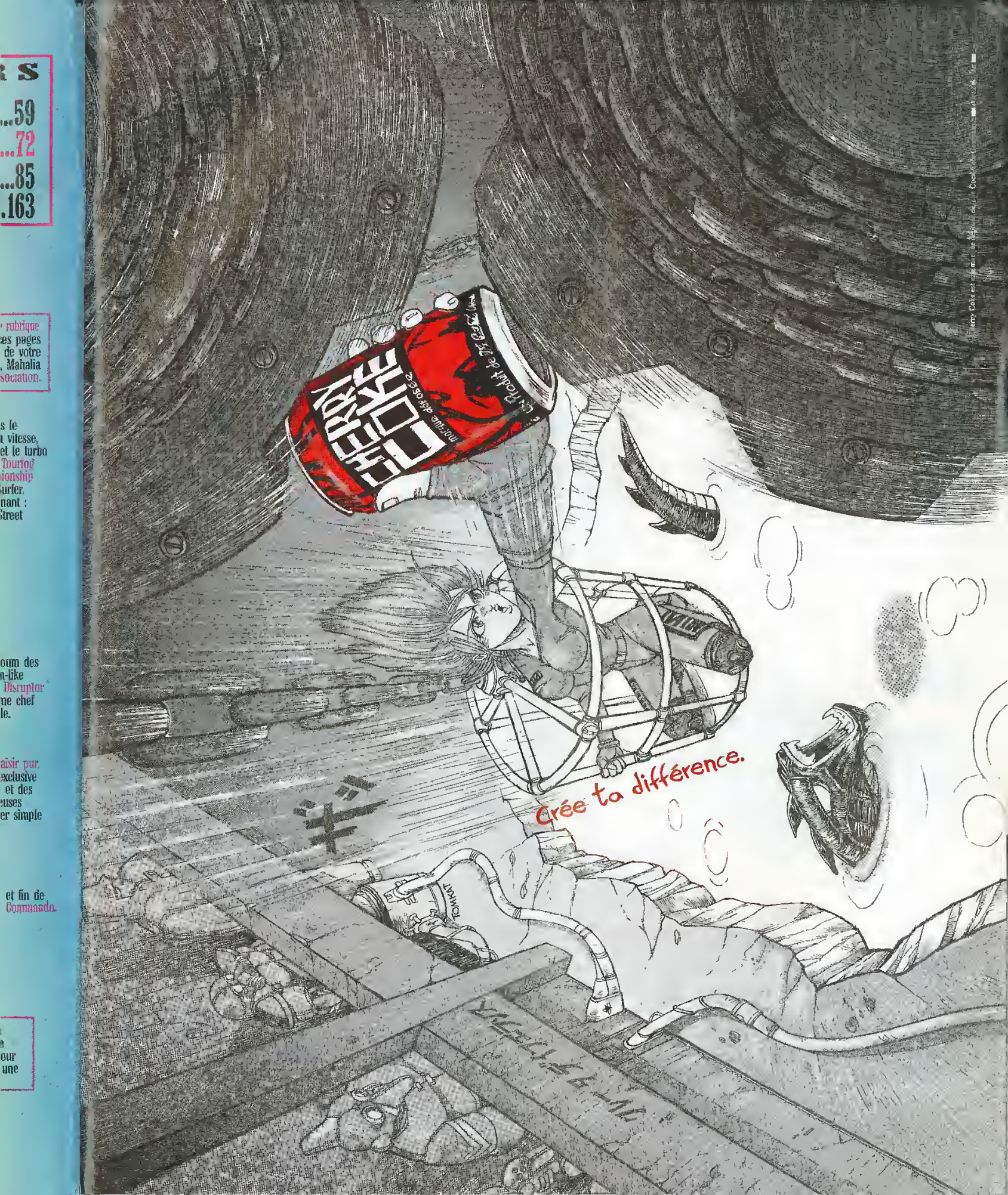
Suite et fin de Time Commando.



Il y a une vie après le jeu vidéo ! Ce mois-ci, Ghost In The Shell ; la dernière chance du manga au cinéma.

Elles reviennent en force après plus de 3 ans d'absence. Pour une surprise, c'est une bonne surprise !

165 ABONNEMENT


DIESEL
Crée ta différence.

TELEPHONE
08 36 685 686

NOEL

CHEZ

SCORE GAMES

MINITEL
3615 SCORE GAMES

C'EST NOEL... POUR RECEVOIR NOTRE

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR

TEL : 08 36 685 686 MINITEL : 3615 SCORE GAMES

1090F OCCASE

Sony Playstation





1090F OCCASE

SEGA SATURN









30 A 80 %

LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT EST ARRIVÉ !

PARIS 5ème CONSOLES
PARIS 5ème CD-ROM
PARIS 6 ème
PARIS 16 ème

75005 PARIS
75005 PARIS
75006 PARIS
75116 PARIS

01 43 29 59 59
01 46 33 68 68
01 43 25 85 55
01 44 05 00 55

AMIENS (80)
ANTONY (92)
ST DENIS (93)
CRETEIL (94)

80000 AMIENS
03 22 97 88 88
92160 ANTONY
01 46 685 666
93200 ST DENIS
01 42 43 01 01
94000 CRETEIL
01 49 81 93 93

NOEL

CHEZ SCORE GAMES

SCORE GAMES ST LAZARE

LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION !

6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

OUVERT DE 8 A 20H. TEL : 01 53 320 320. M° ST LAZARE

MOINS CHER

LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT EST ARRIVÉ !

COMPIEGNE (60)
POITIERS (86)
VERSAILLES (78)
TOULOUSE (31)

60200 COMPIEGNE
03 44 20 52 52
86000 POITIERS
05 49 50 58 58
78000 VERSAILLES
01 39 50 51 51
31000 TOULOUSE
05 61 216 216

NOUVEAU !

CHELLES (77)
KREMLIN BICETRE (94)
PANTIN (93)
AULNAY (93)

77508 CHELLES
01 64 26 70 10
94270 KREMLIN BICETRE
01 43 901 901
93500 PANTIN
01 48 441 321
08 36 685 686*



TUNNEL B1 PSX



DBZ LA LEGENDE PSX/SAT
DBZ HYPER DIMENSION SNIN



PANDEMONIUM PSX



WIPE OUT 2097 PSX



FIFA 97 PSX



TOMB RAIDER 349F/PSX
TOMB RAIDER 369F/SAT.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE MD



DAYTONA 2 SAT.



DONKEY KONG 3 SNIN



SOVIET STRIKE PSX



CRASH BANDICOOT PSX



WORLD WIDE SOCCER SAT.

SEGA MEGADRIVE

MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	199
MANETTE & ACCES MD A PARTIR DE	49
NOUVEAUTES MEGADRIVE 1	
BUGS BUNNY	399
DISNEY COLLECTION	199
FIFA 97	295
INTER SUPERSTAR SOCCER DELUXE	329
NBA 97	299
MADDEN 97	299
POCAHONTAS	399
PINOCCHIO	399
SCHTROUMPFS 2	399
SONIC 3D	399
SOLEIL	99
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
WORMS	399
JEUX D'OCCASION MEGADRIVE	
ADDAMS FAMILY	129
ALADDIN	149
ALIEN 3	99
BUBSY 2	139
CANNON FODDER	139
COOL SPOT	99
DAVIS CUP WORLD TOUR	99
DRAGON BALL Z	259
DUNE 2 BATTLE OF ARRAKIS	299
EARTHWORM JIM 1	169
ECCO 2	99
F-15 II STRIKE EAGLE	249
F1 FORMULA ONE	269
FIFA SOCCER 96	169
FLASHBACK	99
HAUNTING	139
HOOK	139
INTERNATIONAL TOUR TENNIS	139
J. MADDEN FOOTBALL 96	169
JUNGLE STRIKE	149
LANDSTALKER (US)	199
LANDSTALKER (VF)	199
LEGENDE DE THOR	139
LEMMINGS	139
LIGHT CRUSADER	199
MARSUPILAMI	99

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	299
MANETTE SUPER... A PARTIR DE	69
NOUVEAUTES SUPER NINTENDO	
DONKEY KONG COUNTRY 3	449
FIFA 97	349
NBA LIVE 97	349
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	499
DONALD MAUI MALLARD	449
MYSTIC QUEST + LIVRE	199
PINOCCHIO	449
STREET FIGHTER ALPHA 2	469
SECRET OF EVERMORE + LIVRE	399
TINTIN & LE TEMPLE DU SOLEIL	449
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	399
JEUX D'OCCASION SUPER NINTENDO	
ADDAMS FAMILY VALUE	269
ASTERIX & OBELIX	169
DBZ 1 ACTION GAME (JAP)	199
DBZ 2 (VF)	399
DBZ 3 ULTIME MENACE (VF)	299
DONALD IN MAUI MALLARD	299
DONKEY KONG COUNTRY 2	299
EARTH WORM JIM 2	179
FIFA SOCCER 96	249
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	139
JOHN MADDEN 95	199
JURASSIC PARK 2	149
KICK OFF 3	139
KILLER INSTINCT	149
KING ARTHUR'S WORLD	99
LAST ACTION HERO	139
LEGEND	99
LEMMINGS	149
MARIO PAINT	149
MECHWARRIOR	99
MICKEYMANIA	149
MICROMACHINES 2	279
SYNDICATE	139

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE	
INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE SATURN D OCCASION	1090
ACCESSOIRES SATURN	
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
ATHLETE KINGS	399
BLAZING DRAGONS	349
BLAM MACHINEHEAD	349
CASPER	349
EXHUMED	399
FIFA 96	249
FIGHTING VIPERS	369
JOHNNY BAZOORATONE	299
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
NBA JAM EXTREME	349
NIGHT WARRIORS	369
NIGHTS	399
NIGHTS + PAD	499
OLYMPIC SOCCER	349
PANZER DRAGON 2	399
SEGA RALLY	399
SKELETON WARRIORS	399
SLAM N JAM 96	149
SPACE HULK VOTRA	369
STRAFIGHTER 3000	399
STORY OF THOR 2	399
STREET FIGHTER ALPHA 2	349
TOMB RAIDER	399
VIRTUA COP 2 + GUN	499
VIRTUA FIGHTER 2	399
VIRTUA FIGHTER KIDS	299
JEUX SATURN D'OCCASION	
ALONE IN THE DARK 2	249
CLOCKWORK KNIGHT	99
CLOCKWORK KNIGHT 2	249
CYBER SPEEDWAY	199
CYBERIA	299
D	249
DRIUS GAIDEN	249
DAYTONA USA	99
DEFCON 5	239
DIGITAL PINBALL	199
DISCWORLD	279
FIFA 96	169
GALACTIC ATTACK	249
GEX	249
GUARDIAN HEROES	249
HANG ON GP 96	249
HEBEREKE'S POPOITTO	199
HORDE (EA)	249
MAGIC CARPET	269
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYSTARIA REALMS OF LORE	199
NIGHTS + PAD	349
PANZER DRAGON	169
PANZER DRAGON 2	269
RAYMAN	269
SEGA RALLY	299
SHELESHOCK	169
SHINING WISDOM	279
SHINOBI-X	199
STORY OF THOR 2	299
STREET FIGHTER ALPHA	279
STRIKER 96	199
THEME PARK	269
THUNDERHAWK 2	269
TOSHINDEN REMIX	279
ULTIMATE MK3	279
VICTORY BOXING	249
VICTORY GOAL	99
VIRTUA COP + GUN	349
VIRTUA FIGHTER	99

SONY PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION NEUVE + PAD	
+ 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE PLAYSTATION OCCASION	1090
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE... A PARTIR DE	99
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
VOLANT	499
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
ADVENTURES OF LOMAX(US)	449
ANDRETTI RACING (EURO)	369
BLAZING DRAGONS	369
BURNING ROAD	369
CASPER	349
CRASH BANDICOOT	399
DARK STALKER	369
DAVIS CUP TENNIS	369
DRAGON BALL Z ULTIMATTLE	399
EARTHWORM JIM 2	349
FIFA 96	249
FINAL DOOM	349
FORMULA 1	369
GALAXIAM 3	349
GALAXY FIGHT	399
IRON & BLOOD	349
JOHNNY BAZOORATONE	249
KILLING ZONE	249
KING OF FIGHTER 95 (US)	449
MADDEN FOOTBALL 97	369
MOTOR TOON GP 2	349
NBA IN THE ZONE	249
NBA JAM EXTREME	349
PENNY RACER	349
PROJECT OVERKILL	249
RAGING SKIES	369
RESIDENT EVIL	369
SAMPRAS EXTREME	249
SLAM & JAM 96	149
STAR GLADIATOR (US)	449
STREET FIGHTER ALPHA 2	349
STREET RACER	349
SUPERSONIC RACERS	369
TEKKEN 2	399
TUNNEL B1	399
WIPE OUT 2097	369
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION	
ACTUA SOCCER	99
ADIDAS POWER SOCCER	289
AGILE WARRIOR	199
AIR COMBAT	169
ALIEN TRILOGY	199
ASSAULT RIGS	199
CRITICOM	199
CYBER SLED	169
CYBERSPEED	139
D	149
DESTRUCTION DERBY	149
DOOM	199
DRAGON BALL Z	269
ESPN EXTREME GAMES	269
EXTREME PINBALL	199
FADE TO BLACK	279
FORMULA ONE	299
GALAXIAN 3	269
GEX	279
GOAL STORM	169
GUNSHIP	249
HI OCTANE	179
IMPACT RACING	269
JUPITER STRIKE	199
KILEAR THE BLOOD	139
KRAZY IVAN	129
LONE SOLDIER	169
MAGIC CARPET	249
MICKEY'S WILD ADVENTURES	239
MORTAL KOMBAT 3	169
NBA IN THE ZONE	169
NBA JAM T.E.	129
NEED FOR SPEED	279
NOVASTORM	129
PANZER GENERAL	279
PHILOSOMA	249
PRIMAL RAGE	229
PSYCHIC DETECTIVE	229
PUZZLE BOBBLE 2	169
RAGING SKIES	279
RAIDEN PROJECT	149
RAPID RELOAD	139
RAYMAN	199
RETURN FIRE	279
REVOLUTION X	199
RIDGE RACER	169
ROAD RASH	279
SHELLSHOCA	139
SHOCKWAVE ASSAULT	199
SPACE HULK	269
STARBLADE ALPHA	169
STRIKER 96	99
SUPERSONIC RACERS	279
TEKKEN 2 (JAP)	239
THEME PARK	369
THUNDERHAWK 2	149
TIME COMMANDO	279
TOKYO HIGHWAY BATTLE(US)	299
TOSHINDEN 2	279
TOTAL ECLIPSE TURBO	169
TRACK AND FIELD	279

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DÉPOSÉES. PRIX VALABLES EN VPC, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES ERREURS REPRISES DES SOUMIS. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 405 215 603



COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

MINITEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES UNIQUEMENT DANS LE CADRE DE LA VPC !

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam -, 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

PO 12/96

Courrier

Suite à la mobilisation du mois dernier, les premiers résultats sur les notes dans *PO* apparaissent. Continuez. De plus, sachez qu'à partir du mois prochain, les meilleurs dessins que j'aurai reçus seront récompensés par un jeu (donnez-nous une liste de quelques titres) ! Mais ce petit concours aura une règle : vous devrez illustrer un thème donné. Pour vous laisser le temps de réagir, je vous donne tout de suite le thème pour le numéro 72 : « Autoportrait »... Les caricatures sont acceptées !

Sam Player

Je suis complètement sidéré à cause des journalistes et de leurs pauvres critiques. C'était à propos d'Indendence Day. Ils disaient que c'est un film aux insuffisances scénaristiques qui enfonçaient les grandes portes de la démagogie, qui attiraient l'attention sur cet aspect délibérément « débile », une vraie caricature de l'Amérique triomphante, moche et cinématographiquement idiote... Jusqu'où peut aller la jalousie ?

Doctor Z

Je ne sais pas qui a écrit cela, mais au risque de te décevoir, nous sommes plutôt d'accord avec ce point de vue. Car comme l'a souligné Inoshiro lors de son reportage sur *ID4* (*Independence Day*), le scénario de ce film sombre dans tous les clichés grotesques du patriotisme américain. *ID4* a été fait pour caresser l'américain moyen dans le sens du poil. Cet arrogant discours de l'impériale Amérique centre du monde donne effectivement un scénario sans grosse surprise. Maintenant, que l'action et les effets spéciaux réussis du film valent le détour, c'est une autre histoire...

Dans Capital, sur M6, j'ai vu que plus de cent balles vont au détaillant sur le prix d'un jeu vidéo, alors que pour un CD audio, ce n'est qu'une vingtaine de francs, et je m'insurge contre ces pratiques ! Après ça, qui s'étonne que le marché soit réputé frileux ?

Warblade

Il est tentant de vouloir comparer le marché du CD musical et celui des jeux vidéo, notamment ceux sur CD. Mais au-delà du support, les différences ne manquent pas. Prenons l'exemple d'un jeu X. C'est durant les toutes premières semaines suivant la mise en rayons qu'il se vend, car un jeu Y plus perfectionné ne tarde pas à venir le supplanter. Les revendeurs sont donc obligés d'acheter un stock important de jeu X dès sa sortie. Si par malheur X se vend mal, ce qui arrive très souvent dans le domaine du jeu vidéo où seule une minorité de titres sont rentables, le magasin ne pourra plus écouler son stock qu'en le bradant des mois plus tard. En revanche, la vente d'un CD musical s'étale sur plusieurs mois, voire années, et les revendeurs prennent beaucoup moins de risques en commandant leurs stocks de CD. D'autre part avec la musique, on parle de marché de masse : les chaînes hi-fi et lecteurs CD sont largement plus répandus que les consoles de jeu. Ces deux raisons expliquent en grande partie l'importance de la part d'argent qui va dans la poche des revendeurs lorsque l'on achète un jeu. Il reste qu'elle demeure tout de même excessive.

Sais-tu si Formula One 2 est prévu sur PlayStation ?

Julien

Quand un jeu fait un carton comme le fait actuellement Formula One, l'éditeur ne fait jamais l'erreur de ne pas sortir une suite. Psygnosis a bien sûr un Formula One 2 dans ses projets (mais on aura sûrement le temps de suffisamment jouer à Formula One avant qu'il n'arrive...).

Certains numéros de Player One comportent plus ou moins de pages que d'autres. Pourquoi ? Manque d'actualité ou manque de pèse ?

Eich le Dingue

En période de Noël, les éditeurs, par l'odeur de l'argent alléchés, décident de sortir un maximum de jeux. Du coup, l'actualité est traditionnellement plus chaude avant et après Noël (le premier qui me demande pourquoi...). Alors, nous, pour tout faire rentrer dans PO, on est obligé de se faire aussi gros que le catalogue de la redoute (ou presque !). Tout cela est un peu dommage, car de très bons jeux sortant en cette période risquent d'se trouver noyés dans ce raz de marée saisonnier.

Dans le manuel PlayStation, il est écrit que pour retirer un CD, il faut appuyer d'abord sur Eject, puis sur Power. Or, le manuel de The Need For Speed dit le contraire ! Qui a raison ?

Nico

C'est le manuel de la console qui a raison. Le fait est que lorsque tu éteins ta PlayStation avec un CD à l'intérieur, celui-ci continue de tourner durant quelques secondes sur sa lancée. Si tu ouvres le capot à ce moment, tu devras freiner le CD à la main. Ce n'est pas bien grave, mais ce n'est pas non plus très rassurant pour une mère de famille de voir ses enfants ouvrir leur console avec un CD tournant à l'intérieur...

Est-ce qu'il y aura des jeux en 2D sur la Nintendo 64 ?

Julien

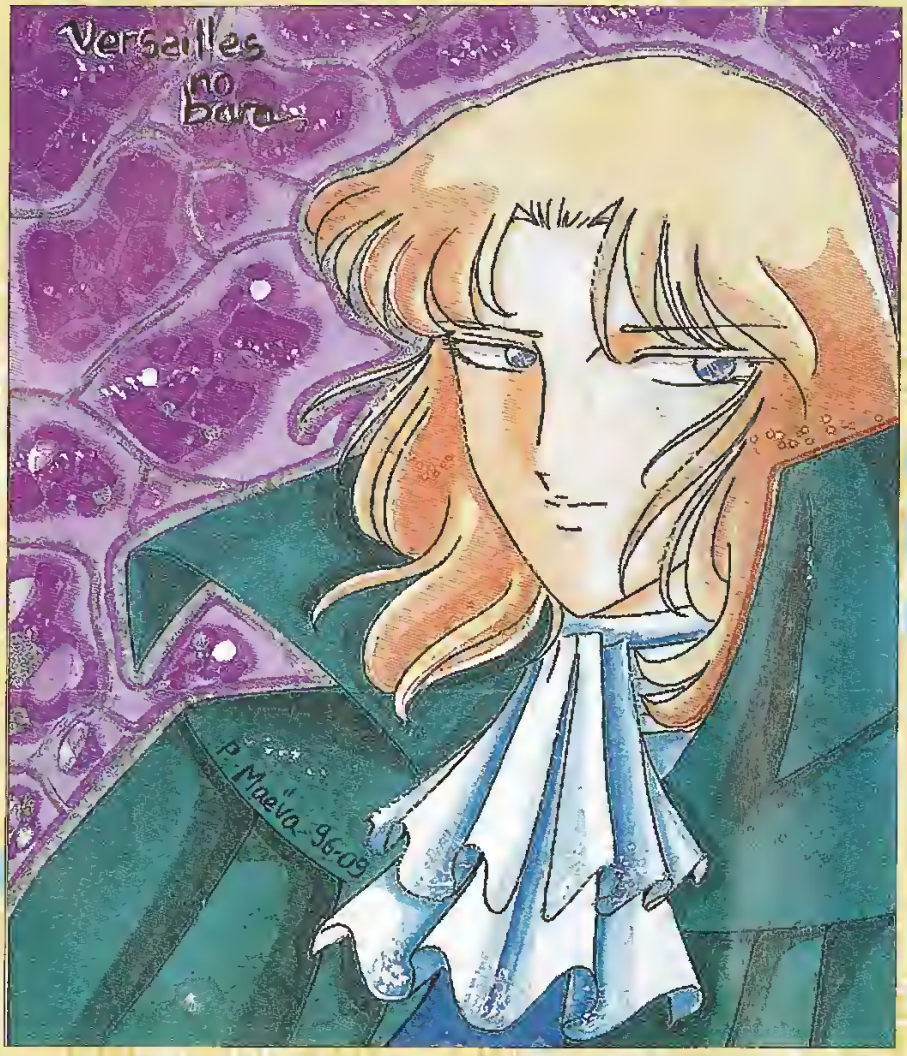
Oui, bien sûr, et comme sur les 32 bits, il y aura encore quelques jeux en 2D sur la N64. Nintendo lui-même développe d'ailleurs actuellement Yoshi's Island 64, qui sera un jeu de plate-forme classique, comme notre bon vieux Mario sur SN ! Même s'il faut s'attendre à retrouver des éléments de décors en 3D, comme dans Pandemonium.



Dessin de Pierre Maëva

Les f
chent, av
dans la t
demande
Outre les
sachant
Nintendo
moi cett
PlayStati
suis réso
l'achat d
Noël en
m'offrir
la Ninter
évidemm
Crash Ba
d'attendr

Nous n'av
DKC 3. M
qualité a
pas l'omb
choix pou
forme, se
Mario 64
Mario Wo
Et si, mal
pour la P
en priorit
page 74 a



Dessin de Pierre Maëva

La lettre du mois

Bonjour, J'aimerais avant tout te dire que ton mag a toujours été le meilleur pour moi. Je t'écris de très loin et ça fait bien longtemps que je n'ai pas eu un de tes numéros sous les yeux. J'ai 19 ans, j'ai vécu pendant longtemps au Gabon où je suis devenu un de tes fans. Mais depuis mai 1994, date du dernier Player One que je possède, je suis rentré à St-Tomé. Et là : plus de contact ! Rien. J'ai été coupé du monde dans lequel j'ai grandi. Mes jeux vidéo étaient mes seuls divertissements, mes seuls sujets de discussion. Je possédais une Megadrive et je jouais et rejouais aux mêmes jeux jusqu'au jour où elle s'est cassée. Je regrette beaucoup que ce ne soit que maintenant que l'idée m'est venue de vous écrire pour vous exposer l'état de frustration dans lequel je vis. S'il y a quelque chose que vous pouvez faire pour moi, c'est m'envoyer un de vos derniers numéros. Ce sera suffisant pour me sortir de l'oubli. Pour finir, un grand salut à Crevette, Mahalia, Iggy, Chris, Elwood, etc. et tous les p'tits nouveaux que je ne connais pas.

Genoon

Si je posse cette lettre, c'est pour remonter le moral de tous ceux qui souhaitent en vain savoir si DBZ 2 Ultra Grille-pain 3D va bientôt sortir en français sur PlayStation. Et oui, il y a pire ailleurs ! Un numéro de Player One datant d'il y a deux ans et une carcasse de Megadrive : voilà à quoi se rattache notre ami. Ça mérite un petit coup de pouce pas vrai ? Seul problème : je n'arrive pas à lire le nom et l'adresse que Genoon a écrite sur sa lettre... Le monde est cruel.
Sam Player

Pourquoi n'y avait-il pas de Crédits Players dans Player One n° 69 ?
Tommy

Faute de place, nous avons dû supprimer exceptionnellement les Crédits Player. Mais vu vos réactions dans le courrier ce mois-ci, nous ne sommes pas prêts à recommencer !

Les fêtes de Noël approchent, avec la question qui me trotte dans la tête chaque année : que vais-je demander à mon cher petit papa Noël ? Outre les questions financières, et sachant que je possède une Super Nintendo, deux possibilités s'offrent à moi cette année : soit l'achat d'une PlayStation avec Crash Bandicoot (je suis résolument axé plate-forme), soit l'achat de Donkey Kong Kountry 3 pour Noël en attendant le 1er mars pour m'offrir cette fabuleuse console qu'est la Nintendo 64 accompagnée de Mario, évidemment. DKC 3 a-t-il le fun de Crash Bandicoot ? Cela vaut-il le coup d'attendre la Nintendo 64 ?
Bart 5

Nous n'avons pas encore pu, hélas, tester DKC 3. Mais, à supposer qu'il soit égal en qualité aux précédents volets, il ne fait pas l'ombre d'un doute que le meilleur choix pour toi, amateur de jeux de plate-forme, sera d'acheter DKC 3 en attendant Mario 64. Et possèdes-tu déjà Super Mario World, DKC 1 & 2, et Yoshi's Island ? Et si, malgré mon conseil, tu penchais pour la PlayStation, prends Pandemonium en priorité (testé dans ce numéro, de la page 74 à 81).

Je t'écris pour te poser une question vache (mais sois franc) : êtes-vous payés parfois par les éditeurs de jeux pour leur mettre un bon pourcentage lors des tests ?
FX le gagaballien

Non, mais c'est une idée ! Vous éditez un jeu qui aurait besoin d'un petit coup de pouce ? Vous fabriquez une console de jeu deux fois moins puissante que la concurrence ? Envoyez vos chèques à l'adresse de Player One, rubrique : Opération Pots de Vins !

Pour commander les anciens numéros de Player One avec les Crédits Players, faut-il payer les frais d'envois ?
BatSun

J'ai le regret de t'annoncer que *Player One* ne sort qu'une fois par mois, et que par conséquent, il n'est pas très utile de m'envoyer cinq fois la même lettre avec toujours une seule et même question, en trente jours. Mais j'imagine que ça doit être rudement pressé, alors vite la réponse : non, il suffit de faire parvenir tes Crédits Player, les frais d'envoi sont eux offerts par la maison.



Dessin de Deedo

Pourquoi les jeux PlayStation français sont-ils bridés ? Je m'explique : en version japonaise, un jeu tel que Tekken 2 est ultra rapide et affiché en plein écran. En version française, ce même jeu est plus lent et il y a deux bandes noires en haut et en bas de l'écran de jeu (une en haut et une en bas). Malheureusement, ce phénomène ne se produit pas seulement avec Tekken 2, mais avec tous les jeux PlayStation. Alors pourquoi tant de haine envers les joueurs français ?

Philippe

Il n'y a pas de haine particulière envers les joueurs français. L'origine de ce problème remonte aux années 50. Explications (vas-y papy !) : à cette époque, les systèmes télévisuels adoptés par les différents pays ont été définis. En Europe, le PAL et le SECAM (très proches) se sont imposés, alors les US et le Japon ont choisi le NTSC. Deux différences majeures entre ces deux systèmes. Premièrement, les téléviseurs NTSC affichent 30 images par seconde, les PAL seulement 25. Les consoles européennes n'ont alors qu'une alternative : réduire le nombre d'images affichées de 5 images par seconde, ou « agrandir » les secondes ! La PlayStation utilise le premier procédé, ce qui donne un Tekken moins fluide, alors que la Super Nintendo ralentit les jeux. Deuxièmement, les téléviseurs PAL affichent une image plus grande (composé de plus de lignes) que les NTSC. Alors quand une de nos télés affiche une image NTSC à l'origine, il lui reste de la place où elle ne sait pas quoi mettre. Et, allez savoir pourquoi, quand ça ne sait pas, une télé, ça affiche du noir... D'où les fameuses bandes. L'image est donc juste un peu plus tassée, mais on ne perd rien.

Pourquoi ne pas intégrer dans Formula One une séance d'essais avant le grand prix ? Comme ça, on aurait peut-être l'impression de mieux progresser dans le jeu. On commencerait dixième sur la grille de départ, et puis on arriverait en pole position pour gagner plus facilement.

Schyzofred

Je te signale que cette séance d'essais existe déjà dans le jeu... Dans le même registre, j'ai également reçu une lettre d'un lecteur m'expliquant que Formula One est un jeu moyen parce qu'il l'avait fini en une journée. Formula One possède de nombreuses options de jeu, dont la possibilité de régler la difficulté et la longueur des courses. Il est évident que, à terme, l'intérêt du jeu est de courir un championnat avec des courses en nombre de tours réel.
Dans ce cas, une course dure entre une heure et quart et deux heures. Autrement dit, il ne faut pas se contenter de rouler comme un fou durant deux tours dans le niveau de difficulté le plus bas en coupant dans l'herbe pour obtenir satisfaction.

Est-ce qu'un jeu de F1 est programmé sur la Nintendo 64 ?

Julien

Pour le moment, aucun éditeur n'a annoncé ou même avoué ce genre de projet. En revanche, il y a déjà beaucoup de jeux de course en préparation pour cette console, et il serait surprenant de ne pas y trouver un bon jeu de F1 (signé Psygnosis ?) dans l'année suivant sa sortie en Europe.

Quand on devient testeur, comme vous, le reste-t-on jusqu'à la retraite (je suis sûr que je vais être fort déçu de la réponse, si toutefois j'en ai une).

Morio

Tu es bien pessimiste, je trouve ! Heureusement que BatSun est déjà en train de courir à la poste avec ses Crédits Players, il aurait pu nous faire une dépression nerveuse. Bon, pour remonter le moral des troupes, je réponds... En 1996, je ne connais aucun testeur assez vieux pour être à la retraite. Ce métier, qui n'a même pas une quinzaine d'années derrière lui, n'est pas facile à cerner. Tout ce que je peux te dire, c'est qu'arrivé à un certain âge, les journalistes-testeurs se tournent d'eux-mêmes vers d'autres horizons souvent moins ludiques, quand ils ne sombrent pas dans l'alcoolisme ! Est-ce là le résultat d'une lassitude des jeux vidéo, ou de la difficulté à assumer le rôle ingrat de l'être immature ?

Par rapport à la lettre de Jean-Philippe, le mois dernier, je suis d'accord avec lui et donc pour une note sur 20 dans les tests. Mais je pense que le prix devrait rentrer en compte dans cette note : un bon jeu est aussi un jeu abordable.

Steve Young

Intégrer le prix des jeux dans les notes serait sans valeur puisque celui-ci peut varier légèrement d'un magasin à l'autre, mais aussi au fil des mois. De plus, si tu tournes quelques pages de ton Player One pour regarder la publicité d'un magasin de jeu, tu pourras constater que les jeux sur une machine donnée ont quasiment tous le même prix à leur sortie. Enfin, même si les prix variaient beaucoup d'un titre à l'autre, nous n'en tiendrions pas compte dans nos notes. Tout simplement parce que chaque lecteur est tout à fait capable de décider lui-même s'il veut ou non dépenser cent brouzoufs de plus pour avoir un jeu qui aurait eu une meilleure note.



Dessin de Franck De Los Rios

À quand le site Internet de Player One ?

Warblade

Pour le moment, très peu de nos lecteurs ont un accès à Internet. Mais sois rassuré, il viendra bien un jour ce site, comme est apparu tout récemment celui de nos amis de PC Player : http://www.pcplayer.com

Dans le numéro 69,

la rédaction prétend que la sortie de VF3 sur Saturn ne devrait plus tarder, mais j'émets de gros doutes.

Warblade

L'expression « ne plus tarder » peut prendre un sens très différent si l'on a 15 ans ou 40 ans. Plus l'on vieillit, et plus le temps semble passer vite. Et comme LdF, l'auteur de ces lignes, va sur ses vieux jours, il fallait comprendre « VF3 Saturn devrait arriver dans une dizaine de mois ». On constate alors que l'individu en question approche aussi de la sagesse, puisque Sega a annoncé l'arrivée du jeu sur sa 32 bits pour la deuxième moitié de l'année 1997.

Pourquoi les fans

de mangas dénigrent-ils les BD franco-belges et réciproquement ? Moi, je suis fan de bande dessinée en général, que ce soit Comics, Mangas, BD européenne... Un peu de tolérance quoi !

Antonin Gallo

Il faut croire que les humains ressentent une envie récurrente de faire la guerre. Or, comme le temps où l'on s'étripait à la baïonnette dans les tranchées boueuses est a priori révolu, quelques-uns de nos concitoyens se sont rabattus sur les guéguerres comics contre mangas, PC contre console, Saturn contre PlayStation, et autres Crédits Players contre Stéphane Tapie. Les membres de chaque camp ne manquent jamais d'arguments de mauvaise foi pour, à travers leurs opposants, se convaincre eux-mêmes qu'ils ont choisi le bon parti...

L'AFFAIRE DES NOTES

Le mois dernier, la lettre du mois posait le problème du système de notation dans Player One. Je vous avais posé une question : pour les notes de la rubrique Tests en %, ou pour des notes sur 20 ? Voici le résultat de vos réponses :

- 58 % sont pour les notes en %
- 42 % sont pour les notes sur 20

Ce résultat très serré n'a bien sûr rien de définitif, et j'attends encore vos avis. Alors en m'écrivant, pensez à donner votre point de vue au passage, en n'hésitant pas à argumenter si besoin !

Dessin de Antonin Gallo



S'il y a un truc

que je voudrais savoir, c'est ce que fait exactement un programmeur.

Doctar Z

Ça tombe bien, parce que s'il y a un truc que j'ai envie d'expliquer, c'est ce que fait exactement un programmeur ! Dans une équipe de développement de jeu, le programmeur est celui qui rédige toutes les commandes que devra exécuter la console. Il doit rendre compréhensible par celle-ci des situations simples à expliquer à un humain, mais très compliqués à faire comprendre à une machine. Exemple d'une situation simple : « Si le perso saute sur l'ennemi, il le blesse ». Maintenant, essayez d'expliquer cela à une machine qui ne sait pas ce que veut dire perso, sauter, ennemi, et blesser... C'est la tâche du programmeur. Celui-ci doit savoir observer une situation, la décomposer, afin de l'exprimer dans le langage très limité de la console. Ainsi, une fois dessinés par le graphiste, le perso et l'ennemi ne seront plus que deux éléments définis par leur taille, leur position sur l'écran, le sens de leur déplacement, leur vitesse, ainsi que tous les autres éléments pouvant influer sur eux. Le programmeur doit alors faire en sorte que, à chaque instant, le programme qu'il écrit demande : Où est le perso ? Où est l'ennemi ? L'écran doit-il scroller (se déplacer) pour que le perso soit toujours affiché ? Si le perso et l'ennemi sont au même endroit, qui perd des points de vie ? Celui qui perd des points de vies en perd-il suffisamment pour mourir ? Quel son faut-il émettre ? Quel graphisme affiché pour le perso ? Et pour l'ennemi ?
Le tout est de poser toutes les bonnes questions, et ce dans l'ordre qui permettra à la console d'agir au plus vite. Ensuite, il faut apprendre à la console à réagir en fonction des réponses, quitte à poser de nouvelles questions. Un véritable travail de fourmis, qui nécessite à la fois beaucoup d'intelligence, de concentration, et de patience. Car un programme ne fonctionne jamais du premier coup, et il faut généralement passer de longues heures devant des pages et des pages d'instructions complexes, faisant référence les unes aux autres, pour finir par trouver la petite erreur qui s'y est glissée ! Bref, et si j'ai bien simplifié la chose qui mériterait pas mal de pages pour être dignement exposée, la programmation constitue avant tout un métier de passionnés. Je ne connais d'ailleurs pas de programmeur de jeux qui se soit lancé dans ce créneau pour faire carrière. Ils ont souvent commencé à programmer sur une simple pulsion de créativité, comme d'autres dessinent ou jouent de la musique.

Stop INFO

NOUVELLES NUITS

Sega serait en train de concocter une version spéciale de Nights sur Saturn, dont la sortie est prévue pour la fin novembre au Japon. L'idée viendrait de Yuji Naka (le père de Nights) qui souhaitait offrir un cadeau de Noël aux fans de Sega. Il s'agirait de Christmas Nights. On y trouvera un niveau Christmas (Noël), un mode Time Attack, un mode avec Sonic, un mode Karaoké (!) et tout un tas d'autres surprises...
Par ailleurs, certaines rumeurs laissent entendre que le CD réagirait en fonction de la date système de la Saturn et comporterait des surprises pour la Saint-Volentin, Halloween et d'autres jours de fête. Ce CD de démo devrait être offert à tout acheteur de Saturn en Grande-Bretagne. Aucune info sur son intrusion en France... À suivre ?



CUVÉE SONY 96

Début novembre, Sony avait vendu 9 millions de consoles. 4 millions au Japon, 2,8 aux États-Unis et 2,2 en Europe. Champagne...

MADE IN JAPAN
PLAYSTATION EX

Chaque année depuis la sortie de la 32 bits de Sony, a lieu au Japon le PlayStation Expo. Pour cette édition 96, 53 sociétés ont présenté quelque 170 jeux à venir. Petite visite guidée, par notre correspondant Ken Takara.



Grand Champion's Rally et Super Line Stadium : deux jeux du label Aques de SquareSoft.

Nous voilà dans l'antre de la PlayStation. Évidemment, juste à l'entrée se trouve le stand Sony, qui présente avec un show son et lumières son jeu vedette : **Parappa the Rapper**, un titre qui fait un malheur chez les jeunes Japonaises. Il faut chanter et danser à l'aide du paddle en essayant d'imiter un personnage à l'écran. Amusant, mais totalement dénué d'intérêt !
Continuons la visite sur le stand Koei Co Ltd, qui a décidé d'ajouter une corde à son arc avec un jeu de combat en 3D, **Sengoku Musoh**. Très beau et superbement animé, ce titre n'est pas encore terminé, mais la jouabilité semble au rendez-vous. Les persos sont des combattants chinois armés de sabres, lances et autres couteaux, pouvant enchaîner de nombreux coups spéciaux. Mais toucher votre adversaire n'est pas évident, car il lui est possible de parer toutes vos attaques. Un futur hit annoncé pour mars 97, mais qui risque d'entrer en concurrence avec Bushido Blade de SquareSoft.
Sur le stand Takara, **Toshinden 3** et **Choro Q 2** occupaient le devant de la scène. Le premier de ces titres ne ressemble apparemment plus à Toshinden 2 : possibilité de choisir un perso parmi 31 combattants (!), abords des rings remplacés par des murs et des grilles, apparition de plafonds... La liste des changements est longue. Concernant les techniques de combat, il sera possible d'enchaîner des coups spéciaux comme dans Tekken 2. Bref, avec sa flopée de persos et ses effets de lumière ponctuant les combos, Toshinden 3 est plus qu'une simple suite ! Sortie au Japon le 20 décembre. Concernant **Choro Q 2**, prévu pour 97, on pourra y découvrir





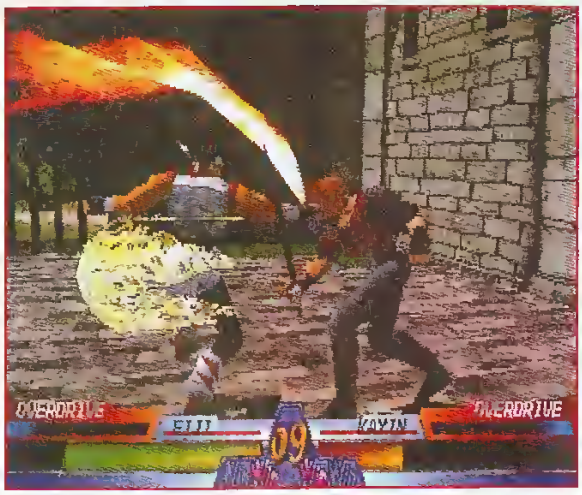
Sengoku Musoh de Koei ressemble en certains points à Bushido Blade.



Choro Q 2 de Takara.

ON EXPO 96





Toshinden 3 de Takara, une nouvelle évolution vers la perfection ?

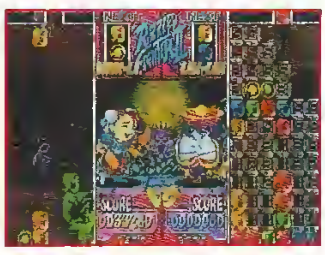
plus de parcours, de voitures et toujours autant de fun dans des décors de toute beauté.
Sur le stand SquareSoft, indéniablement le plus fréquenté, tout le monde voulait entendre la grande nouvelle : Square a décidé de lancer un nouveau label sport, répondant au nom de Aques (pour Advanced Quality of Entertainment & Sports) ! Les trois premiers titres prévus sont **Pro-Logic Mahjong** et **Super Line Stadium** (du base-ball), prévus pour le 20 décembre au Japon. Plus intéressant, **Grand Champion's Rally** (printemps 97) propose une course de rallye en 60 images/seconde. Les graphismes en haute résolution sont d'une beauté incroyable.
Chez Konami, de nombreux titres squattaient le stand, mais les nouveautés n'étaient pas nombreuses. Hormis **Dracula X**, deux titres méritaient le détour. Le premier, **Lightening Legend**, est un jeu de baston en 3D au style graphique propre à Konami : mignon et coloré. **Metal Gear**, quant à lui, est la conversion PlayStation d'un vieux jeu MSX. Il s'agit d'un shoot them up pouvant se jouer à deux et agrémenté d'animations en images de synthèse.
Le géant Capcom semble en bien petite forme avec son **Super Puzzle Fighter II X**, un genre de Tetris reprenant les persos de SF II, et **Rockman 8**, le énième épisode de la série. Taito se spécialise dans l'adaptation de ses bornes d'arcade avec **Ray Tracer**, une course de voiture hyper speed d'un réalisme époustouflant, et **Ray Storm**, le plus beau des shoot 3D du moment.
Enfin, « last but not least », le stand Namco regorgeait de nouveautés, avec notamment l'adaptation de l'excellent **Time Crisis**. Dans ce jeu de tir, vous incarnez un agent secret et tirez à l'aide d'un pistolet sur vos ennemis. Il est même possible de se planquer derrière des murs ou des piliers, en attendant que les salves se calment.
Concernant la suite d'**Ace Combat**, il semblerait qu'elle soit beaucoup plus réaliste et jouable que la précédente mouture. Portrait craché de la borne d'arcade Air Combat 22, ce titre devrait faire un gros carton.
Finissons avec les deux plus gros titres présentés chez Namco. **Rage Racer**, prévu pour décembre, n'est pas à proprement parler une suite de Ridge Racer Revolution. Le jeu a bel et bien été entièrement refondu, et l'accent mis sur la beauté des décors et l'aspect rallye.
Soul Edge, quant à lui, est peut-être le jeu le plus important du salon avec **FF VII**. Avec ses personnages armés de lances, de couteaux ou de sabres et ses coups spéciaux déments, il devrait sans peine égaler Tekken 2. Un incontournable !



Time Crisis de Namco.



Ace Combat 2 de Namco.



Super Puzzle Fighter II X de Capcom.

SONY SE MET À L'ANALOGIQUE

Nintendo a été le premier à lancer un paddle muni d'un joystick analogique. Sega n'a guère tardé à suivre son exemple, pour la sortie de Nights. Sony ne pouvait pas rester sur la touche, c'est pourquoi il a présenté durant le salon un paddle comportant deux petits joysticks analogiques ! Le design du pad reste identique à la manette d'origine. Seule sa taille est un peu plus importante. Il existe en trois couleurs pour le moment : noir, gris et blanc.



SONY INFO

MODEM NINTENDO 64 ?

Seta Japan prévait de sortir une cartouche N64 contenant un madem. Celo permettra de jauer en réseau via une ligne téléphanique. Le premier jeu dévelappé ainsi devrait être Morita Shogi, une simulation d'échecs japonais... À quand un Super Mario Kart 64 an line ?

ACTRAISER SATURN

Le remake d'Actraiser, que l'an attendait sur Saturn, partera le doux nam de Sala Crisis. Cantrairement à ce que prétendait la rumeur, ce ne sera pas une compile des meilleurs niveaux de la série sur SN, mais une authentique créatian, à mi-chemin entre actian et RPG...

RESIDENT EVIL SUR SATURN ?

*Okamota San, papa de Resident Evil, aurait affirmé que Capcam ne souhaitait pas léser les joueurs sur Saturn. Une adaptation de Resident Evil paur la 32 bits de Sega serait danc à l'étude.
Elle devrait être un peu différente de la versian PlayStatian. Certaines rumeurs laissent entendre qu'il s'agirait de Bio Hazard Dash, un titre développé entre le premier et le deuxième épisode qui n'a jamais été cammercialisé....*

QUI VEUT MON KIT ?

Après l'annonce de la sortie d'une « Black PlayStatian », une PlayStotion noire que l'on connecte à san PC paur développer ses prapres jeux, Sega annonce la commerciolisatian d'une Saturn-Kit de dévelappement. Elle ne sortira qu'au Japon... pour le moment.

StOp INFO

PORTABLE COULEUR CHEZ NINTENDO ?

La rumeur du projet Atlantis, une console portable couleur en développement chez Nintendo Japon, reprend de plus belle. Sur le Net, des informations de plus en plus précises commencent à circuler. La Nintendo Neo, puisque tel devrait être son nom, pourrait être lancé courant 97 au Japon avec quatre jeux. Quant aux spécifications techniques, on annonce une palette de 32 768 couleurs pour 512 affichées à l'écran. Le processeur, basé sur la technologie Arm Risc 32 bits et aidé par un autre chip, gérerait 150 000 polygones par seconde. L'écran devrait être à peu près de la même taille que celui de la Game Boy. Nintendo aurait prévu de faire une annonce à ce sujet lors du Shoshinkai. Info ou intox ? On vous tient au courant...

ERRATUM DBZ HYPER DIMENSION

Souvenez-vous du test du DBZ Hyper Dimension sur SN que nous vous avons présenté dans le précédent numéro de Player. Nous avions effectué le test sur la version japonaise en vous précisant, dans les pages d'actus, que la date de sortie française de ce titre était repoussée en 97. Accumulant les mauvaises nouvelles, Bandaï vient maintenant de nous signaler que le mode Story présent dans la version nippone ne sera pas inclus dans le DBZ français, cette option ayant tout bonnement dégagé. Vous pouvez donc maintenant considérer que de 89 %, la note de ce jeu passe à 80 %. Une révision à la baisse assez naturelle, pour une « amission » aussi idiote qu'incompréhensible.

ONE AGAIN NINTENDO 64

Il ne se passe plus un mois sans son lot d'informations croustillantes sur la Nintendo 64.



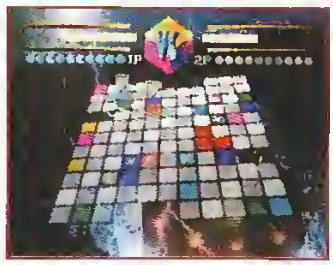
Super Mario Kart : le plus attendu !

Tenez, par exemple, ce mois-ci nous avons appris que Titus nous concoctait une course de caisses pour N64 nommé **Lamborghini 64**. Les folles courses entre Lamborghini, Porsche, Bugatti et autres à travers les USA vont débuter, si tout va bien, mi-97.

THQ à rejoint la fameuse « dream team » de Nintendo. Leur premier jeu sera **World Championship Wrestling**. Les voix des plus grands joueurs de catch seront digitalisées dans la cartouche

Capcom, de son côté, plancherait sur trois nouveaux titres. **Street Fighter EX**, **Street Fighter Heroes**, et **Megaman 64**, mais rien n'est encore officiel. Seule certitude, ces produits seront présenté à l'E3 d'Atlanta en mai 97.

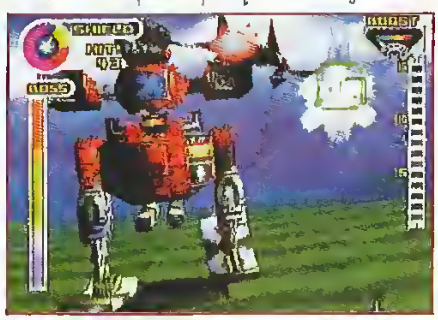
Chameleon Kid, développé par Nihon System Supply n'a rien à voir avec le hit de la Megadrive Kid Chameleon. Ce jeu de plate-forme/action n'est prêt qu'à 30 % et aucune date de sortie n'est prévue pour le moment. Le personnage que vous incarnez utilise énormément sa langue, aussi bien pour ses déplacements que pour attaquer ses ennemis. Dans la version finale, deux modes de jeu seront dispo sur la cartouche : un mode Story et un mode Battle. A suivre...



Cu-On-Pa de T&E Soft.

Cu-On-Pa de T&E Soft est une espèce de puzzle japonais assez compliqué. Vous possédez un cube comportant six faces de couleurs différentes. Vous devez le faire rouler sur une grille, tout en prenant soin à ce que la couleur des côtés du cube et celle des cases coïncident. Il nous manque encore quelques éléments pour juger de la subtilité de ce jeu de réflexion qui pourra, dans sa version déf, 200 grilles différentes, divers fonds d'écran et 10 niveaux de difficulté.

Mario Kart 64 sort le 14 décembre au Japon et sera commercialisé avec un paddle bicolore : gris sur le dessous et noir sur le dessus... et le bouton vert devient noir. En tout cas, c'est une bonne idée de le vendre avec un paddle puisque c'est un jeu multi-joueur et que la console n'est vendue qu'avec un seul pad... Quant à **Star Fox 64**, il est repoussé à mars 97 et **Blast Corps**, c'est pour avril.



Starfox 64, la légende renaît.



Vivement les parties de Mario Kart 64, avec des paddles bicolores !

ATARI SUR N64... (SI, SI !)

Grande première : un éditeur vient de ressusciter... En effet, trois jeux d'Atari Games devraient sortir courant 97 sur N64.

Le premier s'intitule **San Francisco Rush**, c'est une course de voitures à travers les rues de S.F. Le mode Multijoueur présent en arcade sera conservé dans la version N64.

Le second, **Mage**, est un jeu de baston en 3D. Le joueur aura le choix entre dix personnages, plus, par la suite, deux boss. Ce jeu devrait être dans le même esprit que Soul Edge.

Dernier titre annoncé, **Maximum Force** un jeu de tir avec pistolet dans



Chameleon Kid de Nihon System Supply.



San Francisco Rush d'Atari. La surprise sur N64.



attendu !

déf, 200
s fonds
culté.
décembre
alisé avec
ir le des-
et le bou-
out cas,
ndre avec
eu multi-



naît.

t vendue
à Star
rs 97 et

GI I)
ur vient
ois jeux
sortir

ancisco
voitures
e mode
de sera

de bas-
e choix
par la
ait être
Edge.
ximum
t dans



ATTAQUER, DÉTRUIRE, CONVOYER,
SAUVER, DÉFENDRE, SURVIVRE...

C'est une question
de vie ou de mort !

BLACK
DAWN
™



32 missions à haut risque – possibilité de jouer à 2 simultanément
des graphismes en 3D temps réel superbes – des douzaines d'armes







3615
VIRGIN
GAMES
HINTLINE
08 36 68 94 95*

Virgin Interactive Entertainment
Tél. : 01 53 00 10 00 - Fax : 01 46 43 01

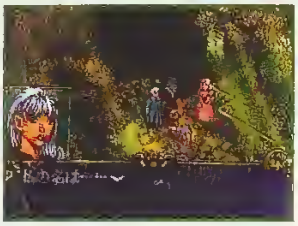
SEGA SATURN
PlayStation
BLACK OPS

Sony Computer Entertainment Europe Limited. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Black Ops Entertainment, Inc.
SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd. Security Program © SEGA, 1994. All Rights Reserved.

StOp INFO

TERRA PHANTASTICA

RPG/Wargame de grande tenue, Terra Phantastica, sur Saturn, vous invite à incarner un chevalier qui doit délivrer une déesse transformée en statue. Vous évoluez dans un monde fantastique et pouvez user de différents types de



magie (noire ou blanche). L'aspect tactique des combats a été travaillé pour permettre aux stratèges en herbe de s'en donner à cœur joie.
Sortie Japon : décembre.
Éditeur : Sega.

KATSUHIRO OTOMO FAKE DOWN

Encore en cours de développement, Fake Down est un jeu d'aventure-action en 3D, prévu sur Saturn designé par Katsuhiro Otomo, le papa d'Akira. Le scénario raconte l'émergence d'une nouvelle race d'êtres humains, les Fakers. Cette mutation engendre une lutte des deux clans pour la domination. À partir de là, on devine qu'il va y avoir du grabuge. Bref, c'est un peu léger, on sait, mais c'était juste histoire de vous faire partager l'info.
Sortie Japon : NC.
Éditeur : System Sacom.



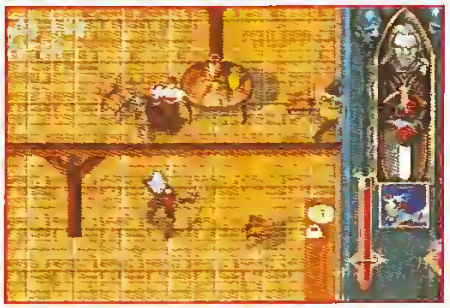
BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN

Ambiance sombre et glauque pour une production à déconseiller aux âmes sensibles : l'hémoglobine coule à flots !



Au premier abord, Legacy of Kain est un jeu qui attire l'œil grâce à sa séquence cinématique d'intro. Mais ce genre d'artifice ne reflète que rarement le réel contenu d'un jeu. Dans le cas de Legacy of Kain, à défaut de refléter le jeu, la séquence d'intro vous donne immédiatement un aperçu de l'état d'esprit général du soft : gothique, immoral et gore. Vous incarnez un vampire et votre quête consiste à vaincre la malédiction qui pèse sur vous. Bien entendu, pour survivre, un vampire doit se nourrir de sang frais et massacrer d'innocentes victimes... Visuellement, l'action rappelle Loaded à la différence que le héros est armé d'une bonne vieille épée et acquiert des sorts de magie au fil du jeu. Legacy of Kain est en outre agrémenté de séquences cinématiques, avec en fond musical des œuvres du style Carl Orff, illustrant des événements importants de votre quête. Ambiance garantie ! Il nous reste à espérer que la sortie officielle s'accompagnera d'une traduction des dialogues d'aussi bonne facture que la VO, car au-delà de son aspect rôle/aventure, Legacy of Kain est avant tout un jeu d'ambiance.





Sortie France : février.
Éditeur : BMG.

SAC D'OS SUR SATURN
Mr BONES

Mr Bones (à ne pas confondre avec Mr. Bean) est un squelette, héros d'un jeu de plate-forme sur Saturn. Une superbe intro vous en dit plus sur le scénario. Mr Bones se rebelle contre un manipulateur, qui a levé une armée de squelettes. L'aventure commence dans un cimetière dont vous devez vous échapper. Détail amusant, chaque fois que Mr Bones se fait toucher par un ennemi, il perd un morceau de son anatomie. Ainsi, on le voit sauter sur une jambe, puis il n'y a plus que le tronc. Fort heureusement, il peut récupérer ses membres épars et les recoller ! Bref, un soft rigolo, prévu pour le mois prochain.







Sortie France : janvier.
Éditeur : Sega.

70 NUMÉROS DE PLAYER ONE

Depuis le n° 1 de *Player One*, sorti il y a maintenant plus de six ans, l'univers des jeux vidéo a pas mal évolué. Aujourd'hui, avec l'avènement du CD et de technologies de pointe, le microcosme des jeux vidéo connaît moult évolutions. En six petites années, les constructeurs et les développeurs, débordant d'imagination et de créativité, ont repoussé les limites de leurs machines ! Et maintenant que Nintendo est à son tour dans la course, 1997 risque d'être une année charnière pour nous, joueurs. Alors rendez-vous pour le numéro 100 de *Player One*. Et d'ici là, essayons d'imaginer ce que seront les jeux vidéo dans trois ans. On n'est pas au bout de nos surprises...

ENEMY ZERO

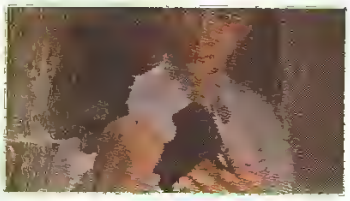


Enemy Zero, la dernière création de Warp, ressemble énormément à D. Il devrait ravir les fans du genre... et peut-être les autres !

Enemy Zero est un film interactif de toute beauté alternant des scènes cinématiques et des passages où vous explorez des couloirs comme dans Doom (mais sans les ennemis). Vous incarnez une jeune et jolie femme, sortie depuis peu d'un sommeil cryogénique. Au début vous ne savez pas trop quoi faire, car il n'y a (apparemment) pas âme qui vive dans les lieux. L'intrigue se dévoile donc progressivement, dans une ambiance feutrée et angoissante. Extrêmement réussi graphiquement, Enemy Zero mise beaucoup sur son climat oppressant. De plus, il semblerait que pour une fois, il ne s'agisse pas simplement d'un simple film dans lequel vous ne participez quasiment pas à l'action. Une bien belle production qui, espérons-le, saura faire preuve de variété.







Sortie France : mars.
Éditeur : Warp.



à de son
/ of Kain
ance.

SiOp INFO

PAM DÉVELOPPEMENT RECRUTE

L'équipe de Pierre Adane, à qui l'on doit entre autres l'excellent Mr Nutz, recherche de nouvelles recrues pour ses futurs développements. Si vous êtes programmeur Windows 95/NT ou C/C++ expérimenté avec un niveau Bac + 4, programmeur Sony PlayStation ou Sega Saturn ou infographiste 3D Studio 4.0, 3D Studio Max ou Alias/Wavefront, envoyez vos CV et lettre de motivation à : PAM Développement. Service recrutement. 110, rue du Petit Leroy. 94550 Chevilly Larue ou par e-moil : jobs@pamdev.com.

379,00 F
Réf. XF30
Montre X-FILES à quartz à aiguilles • Lumineuse
Garantie 1 an • Bracelet cuir
Livrée dans sa boîte métal

Le calendrier X-FILES 1997 est arrivé !
89,00 F

NOUVEAU !
Réf. XF31
229,00 F
Horloge X-FILES
Lumineuse • 2 aiguilles
Livrée sans piles • Garantie 1 an

THE X FILES

Réf. XF50

Réf. XF10

Réf. XF11

Posters X-FILES
Format 92 x 64 cm
Livrés dans un tube
59,00 F
le poster

Réf. XF12

XF13

ATTENTION !

Réf. XF60
229,00 F
Sac X-FILES • "DJ Bag"
Multi-poches • Brodé sur le devant

SATISFAIT OU REMBOURSÉ

POUR COMMANDER
MINITEL : 3615 CINESTORE* (*1,29 FF/min) • FAX : 01 44 40 24 20 • TEL. : 01 44 40 24 40
COURRIER : CINESTORE - 5, rue Meissonier - 75017 PARIS • INTERNET : http:// www. imaginet . fr/fcm

BON DE COMMANDE à découper ou à recopier et à retourner à CINESTORE - 5, rue Meissonier - 75017 Paris
❑ Oui, je désire recevoir les produits officiels suivants :

RÉF.	DÉSIGNATION	TAILLES	Prix Unité	Qté	Total

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CodePostal ..... Ville .....
Tél ..... Né(e) le .....
Date de commande ..... Signature

UN CADEAU CINEMA POUR 300F D'ACHATS*
*Hors frais de port
LIVRAISON sous 8 jours
Frais de port + 30 Frs
TOTAL A PAYER
Je joins mon reglement à l'ordre de SANS INTERDIT
❑ Chèque ❑ C. Remboursement + 28 Frs ❑ Mandat
❑ CB N° Expire fin

Stop INFO

MULTIMEDIA WORLD SHOW 96

Comme chaque année, le Supergames Multimédia World Show se tiendra du 27 novembre au 1er décembre au parc des expositions de la Porte de Versailles. L'occasion pour vous, joueurs, de découvrir toutes les nouveautés de fin d'année. 47 constructeurs, éditeurs et distributeurs ont répondu présents à l'appel et seront là pour présenter leurs produits, tant sur PC que sur consoles.
Comme d'habitude, Player One, Ultra Player, PC Player et Manga Player *sont de la partie. Sur le stand, de nombreuses surprises vous attendent, avec entre autres le* Manga Player Collection *Serophic Feather, ainsi que des bornes d'arcade prêtées par le distributeur SFA. Rendez-vous donc fin novembre, pour un événement à ne pas rater !*

RESULTATS DES CONCOURS :

KONAMI (PO 67)

1er prix : 1 blouson en cuir Konami + 1 jeu International Track & Field sur PlayStation + 1 tee shirt + 1 casquette. MULTEAU Michael de Villepinte
Du 2e au 4e prix : 1 flombers Konami + 1 jeu International Track & Field sur PlayStation + 1 tee shirt + 1 casquette. OLIVERA Stéphane de Tours, SERRES Gregory de Reims, GUIGON Romanc de Sennecey le Grand
5e prix : 1 jeu International Track & Field sur PlayStation + 1 tee-shirt + 1 casquette. BILLARD Hanen de Agen

AB (PO 67)

1er prix : la collection des 6 Super Guerriers + 1 boîte de mini figurines DBZ +1 puzzle geant DBZ + 1 coffret Super Guerriers + 1 Super Guerrier articulé + 1 kit Super Guerrier + 1 porte-clé DBZ. DEFOUILOY Xavier de Trappes
2e prix : la collection des coffrets Super Guerriers + 1 collection de 6 Super Guerriers articulés + 1 puzzle géant DBZ + 1 kit Super Guerrier + 1 porte-clé DBZ. WANG Jean-François de Paris
Du 3eme au 5ème prix : 1 puzzle géant DBZ + 1 coffret Super Guerriers + 1 Super Guerrier articulé + 1 kit Super Guerrier +1 porte-clé DBZ. NATAF Olivier de Choteaudin, MESLIER-GEHIN Nicolas de Esboz, PETIT Nicolas de Mimosas.

RÉSULTATS DU QUIZ PARU DANS PO 67

Du 1er au 10e prix : 1 jeu Actua Golf sur PlayStation + 1 jeu Actua Soccer sur PlayStation. DELANOY Sébastien de Lille, MAYEU Pierre de Boivin, LEFEBVRE Ludovic de Boulogne-sur-Mer, ROY Nicolas de Paris, CRETTIEN Charles de Paris, ROY Guillaume de Cerizay, BUISSON Sébastien de Lavelonet, BEROT Jérémy de Douvre la Delivrande, ARURATTI Mahasen de Aubervilliers.

Résultats complets sur le 3615 Player One (1,29 F/minute)

JUST FOR FUN

COOL BOARDERS

Le snowboard vous branche ? Enfilez votre combi et lancez-vous !

Didou vous le présentait en OTW le mois dernier en des termes élogieux. Et il avait raison, le bougre ! Cool Boarders, la première simulation de snowboard de la PlayStation, a effectivement tout pour plaire. On pourra certes regretter le manque de modes de jeu ou d'options, ainsi que le nombre limité de circuits, mais une chose est sûre : vous allez prendre un pied monumental à descendre les pistes enneigées sur votre surf ! Cool Boarders ne se prend donc pas au sérieux et joue avant tout la carte du game-play. Si on passe outre son évidente pauvreté, on accroche sans retenue. Et puis la pilule passerait encore mieux si Cool Boarders était vendu à un prix sympa.
À bon entendeur...



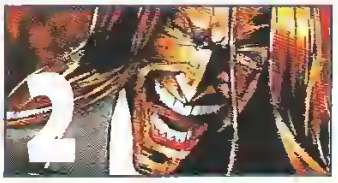




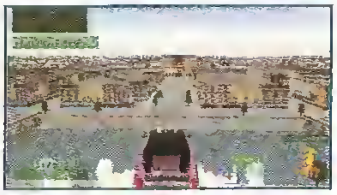
Sortie France : janvier.
Éditeur : Sony.

IMPULSIF

TWISTED METAL 2



Après un premier épisode bien speed et primaire, Twisted Metal revient en force. Loin de refondre le jeu, les programmeurs ont réutilisé la recette qui fit son succès : des véhicules délirants, une action menée tambour battant, des explosions hallucinantes et une bonne dose de violence font de Twisted Metal 2 un jeu... ultra-bourrin. En effet, votre seule et unique but est d'exploser un maximum de concurrents lâchés avec vous dans un niveau clos. Pour cela, un arsenal impressionnant jonche le décor. À vous de récupérer un maximum d'armes et de manœuvrer au plus juste pour dégommer vos ennemis. Pouvant se jouer à deux, Twisted Metal 2 ne propose pas franchement une action pleine de finesse. Et même si graphiquement, il semble un peu léger, le fun est bel et bien au rendez-vous !







Sortie France : janvier.
Éditeur : Sony.

Player One infos

ARCADE SOURCILIERE

L'autre jour, Wonder (sorti de la rubrique Arcade) a été témoin d'un (haut) fait de notre police nationale. Il était dans une des salles de jeu les plus « clean » de Paris, lorsqu'il se retrouva en « mauvaise compagnie » : celle d'un régiment de C.R.S. venu jouer à Virtua Cop....
En bousculant leur monde, ils coincèrent un groupe de personnes ayant à leur sens le « profil type » du joueur de jeu vidéo : jeune et asiatique... Après un contrôle d'identité, ils en embarquèrent un qui n'était pas majeur (à quinze jours près...). En effet, il faut savoir que contrairement aux nouvelles salles de jeux comme La tête dans les nuages, nombre de ces lieux de débauche ne sont pas encore autorisés à accueillir des mineurs... Ces C.R.S., au zèle certain, n'ont donc fait que leur devoir en appliquant la loi (même si la loi en question est quasi obsolète). Il est certain qu'il est moins dangereux de s'attaquer à Street Fighter qu'aux « Streets of Paris »...



Reconstitution des faits : vous voyez ici le C.R.S. en train d'arrêter le jeune joueur....

SQUARE DÉBARQUE EN FRANCE

TOBAL N° 1

Ça y est, le premier jeu de combat de Square arrive en janvier. L'occasion de découvrir cette merveille qui pourtant, au premier abord, ne paie pas de mine !



Premier jeu de combat de Square, Tobal a été accueilli avec un enthousiasme modéré. Il faut dire qu'en photos, le jeu n'est pas franchement beau. Et puis on l'essaye, et tout à coup la magie opère : ce jeu est une bombe ! Les graphismes, volontairement très cubiques, se révèlent d'une netteté irréprochable — c'est le mode haute résolution de la PlayStation qui est utilisé — et les personnages se déplacent avec un réalisme tout simplement stupéfiant. Même les combattants de Virtua Fighter ou Tekken semblent un peu « raides » à côté. Il faut le voir pour le croire. Proposant un panel assez modeste de huit personnages, Tobal vous invite à récupérer quatre autres combattants par le biais du Quest Mode (un mode spécial où vous vous baladez dans des couloirs, combattez des monstres, etc.). Ce concept original donc, sert une simulation de combat dont la jouabilité s'avère irréprochable. Une merveille d'une incroyable richesse...









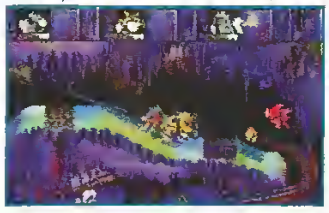
Sortie France : janvier.
Éditeur : Sony.

ILS REVIENNENT !

LOST VIKINGS 2

Eh oui, les trois célèbres vikings perdus dans les limbes spatio-temporelles font leur grand retour sur Super Nintendo ! Olaf, Erik et Balcog, après avoir vaincu leur ennemi Tomator, se lancent à la recherche de la machine qui leur permettra de réintégrer leurs foyers. Pour cela, ils doivent parcourir cinq mondes (Transylvanie, Jungle...) infestés de pièges et d'ennemis. Reprenant le principe éprouvé du premier épisode, vous devrez diriger les trois vikings dans de nombreux niveaux et utiliser leurs aptitudes à bon escient. Bourré de puzzles tordus et d'énigmes bizarres, Lost Vikings 2 risque de mettre vos neurones à rude épreuve ! Et que les possesseurs de 32 bits se rassurent, le jeu est également prévu sur Saturn et PlayStation.





Sortie France : février.
Éditeur : Interplay.

StOp INFO

UPPER DECK NBA SÉRIE 96/97

Fans de basket, Player One a pensé à vous en vous offrant dans ce numéro trois cartes NBA. Editée par Upper Deck, cette série 96/97 présente toutes les stars de la NBA, telles que Hardaway ou Jordan, au travers de statistiques complets et de superbes photos des joueurs en action. Et si vous désirez compléter cette collection, sachez que ces cartes sont vendues par paquet de 10 au prix de 7 francs chez tous les marchands de journaux. Bientôt, la NBA n'aura plus aucun secret pour vous !

Vente par correspondance UNIQUEMENT.

GEMU OTAKU

Spécialiste en jeux d'IMPORT

SATURN JAP
Shining the Holy Ark (RPG) : 399 F,
Tactics Ogre (RPG) : 399 F,
Enemy Zero : 449 F,
Victory Goal World Wide Edition : 399 F,
Laynes 2 : 399 F, Rockman 8 : 379 F, etc...

PLAYSTATION JAP
Soul Edge : 499 F, Buskido Blade : 499 F,
Shin Super Bokat Taisen : 549 F,
Speed King (course) : 499 F,
Dracula X : 499 F, Rage Racer : 499 F,
Bastard (RPG) : 499 F, etc...

Super FAMICOM
Donkey Kong Country 3 : 549 F,
Dragon Quest 3 (RPG) : 649 F,
Aki My Godess (DC) : 649 F, etc...

NEC PC-FX
Farland Story FX (RPG) : 590 F,
Fire Woman : 590 F, Chip Chan Kick : 590 F,
Blue Breaker (RPG) : 590 F, etc...

NEO-GEO (CD/cart)
Savage Reign Super Tag Battle (Cart., tél),
Samurai Spirit 4 (Cart, CD, tél),
Stakes Winner 2 (Cart., tél),
Super Side Kick 4 (Cart., tél)

GEMU OTAKU édite son FANZINE OTAKU LAND pour tout savoir sur les nouveautés !!!

Spécialiste en JAPANIMATION

MAGAZINE JAP sur les news ! MANGAS ART BOOKS

OTAKU LAND Jeux Vidéo Japanimation 15 F

MAGAZINES sur l'animation CD AUDIO LASER DISC

Pour commander :
Nous écrire sur papier libre avec :
Nom, Adresse, Téléphone... et l'objet de la commande à :
GEMU OTAKU, 89, rue St Martin, 75004 Paris ou
01.40.34.59.31 / 01.42.78.32.17

ENVOI 24/48H, Part 30 F (CD), 35 F (Cart ou magazine),
Paiement par chèque, Mandat ou CR8T (+30F).

Stop INFO

SATURN DIE HARD TRILOGY

Après une version PlayStation tout bonnement excellente, Electronic Arts s'apprête à lancer la mouture Saturn de Die Hard Trilogy. Nettement moins belle, celle-ci conserve cependant une partie de son fun (sauf peut-être sur le deuxième niveau... pourtant



inspiré de Virtua Cop !). Rendez-vous donc dans un mois, pour vir si l'inspecteur John Mc Lane a bien supparté sa reconversion !

Sortie France : janvier.
Éditeur : Electronic Arts.

NAMCO S'INSTALLE EN FRANCE !

C'est confirmé ! Après l'Angleterre, l'Espagne, l'Allemagne et Israël, la branche arcade de Namco arrive en France. Une filiale, baptisée Namco Operations France SA, vient en effet d'être créée à Paris. Au programme : l'ouverture d'un Wonder Park de 511 m2 à Marseille (coût de l'investissement : 150 millions de yen), ainsi que six salles, conjointement avec les cinémas Pathe, Gaumant, et UGC. Et paur ceux qui se rendent fréquemment à Landres, sachez qu'un Family Entertainment Center pourrait bientôt ouvrir ses portes a l'Old City Hall. Namco compte développer encore son activité en créant 25 salles de plus en Europe au cours des trois prachaines années. Une excellente nouvelle qui va faire bouger l'arcade sur le Vieux Continent !

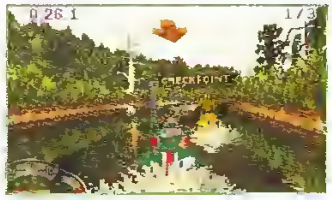
TOUT TERRAIN

JET MOTO

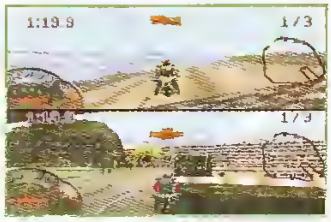


Décidément, Sony s'apprête à lancer une véritable armada de nouveaux titres. Jet Moto fait partie de la déferlante !

Alors qu'on ne l'attendait pas avant février 97, voilà qu'une version de Jet Moto nous est déjà passée entre les mains. Comme nous vous le disions le mois dernier, cette simulation de jet-ski, à mi-chemin entre Wave Race 64 et WipEout, semble être la réponse de Sony à Nintendo. Pourtant, le jeu arbore des atouts graphiques bien moins alléchants que le désormais célèbre







Wave Race. Faute d'être très réussi esthétiquement (certains niveaux sont bien dépouillés), Jet Moto propose de nombreux modes de jeux, des circuits variés et une foule de jet-skis différents. Le pilotage de ces engins hybrides plus ou moins amphibies (eau, terre, goudron...) s'apparente à celui des vaisseaux de WipEout. Parsemés de virages, les parcours se négocient à grands renforts de dérapages, et les variations de relief donnent souvent lieu à d'Incroyables sauts. Seul ou à deux, Jet Moto s'avère bourré de détails, et même si les décors un peu brouillons semblent gênant, nul doute qu'il vaut le détour.

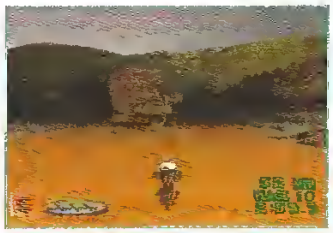
Sortie France : février.
Éditeur : Sony.

EXTREME GAMES BIS

2XTREME



La suite du très sympathique Extreme Games n'est pas réellement révolutionnaire, mais reste toujours aussi fun, surtout à deux. 2Xtreme est une simulation de course mâtinée d'arcade, dans laquelle plusieurs moyens de locomotion vous sont proposés : le roller in line, le skateboard, le VTT et le snowboard (qui remplace la luge de rue du premier épisode) Le principe de chaque course reste inchangé : arriver premier et frapper les adversaires qui vous collent d'un peu trop près ! Assez monotones en solitaire, les courses deviennent franchement délirantes à deux. Un bon moment de détente, peut-être un peu gâché par les graphismes, trop moyens. Rendez-vous pour le test complet !



Sortie France : février.
Éditeur : Sony.

Slayer One infos

MUSIQUES DE JEU

La sortie du CD audio « WipEout 2097 » est assez paradoxale. En effet, Psygnosis a demandé à de grands groupes de techno de faire les musiques du jeu pour booster ses ventes. Mais maintenant, c'est au tour du « nouveau son de Londres » (dixit la jaquette), de se voir dopé par la référence au jeu ! Une bonne idée marketing que devraient adopter les éditeurs de musiques classiques, ces dernières étant souvent reprises dans les jeux vidéo...







de



es, et les
souvent
Seul ou à
ourré de
s un peu
nul doute



ES

ipEout
n effet,
grands
ster ses
Londres
u ! Une
eurs de
les jeux





Cherche partenaires,
pour ballades en voiture
et plus si affinités...

StOp INFO

SEGA AGES

La grande mode du "revival" touche une fois de plus le monde des consoles. Ce coup-ci, c'est Sega qui recycle sur Saturn, sous le label Sega Ages, trois de ces vieux titres : After Burner II, Out Run et Space Harrier. Cette compile destinée aux nostalgiques sort ce mois-ci aux prix de 399 francs, on vous en reparle en Vite Vu le mois prochain...
Sortie France : janvier. Éditeur : Sega.

DISPONIBLE VIRTUAL ON

La conversion Saturn de la célèbre borne d'arcade de Sega devrait sortir dans les jours qui viennent. Assez déroutante au premier abord, cette simulation de robotech mérite que l'on s'y attarde. Malheureusement Sega ne nous a pas fourni le jeu à temps, et vous ne découvrirez le test que dans le prochain numéro de Player One. Patience...

TV INFO

Le 15 décembre, Micro Kid's Multimédia se propose de vous guider, à l'approche de Noël, dans l'achat de jeux. Le 30 novembre à 13h30, Cyberculture vous parlera d'amour et de cyber. Vous aurez droit à des sujets sur l'amour et Internet, un bilan sur le Minitel, l'amour dans les jeux vidéo au encore le sexe et l'informatique. Cyber and love...

LES SOURIS D'OR DE CANAL J

Retrouvez la liste complète des Souris d'Or 96 dans le prochain PO. Résultats diffusés dans l'émission Des Souris et des Rom du 10 décembre.

SAMOURAIS VIRTUELS

BUSHIDO BLADE

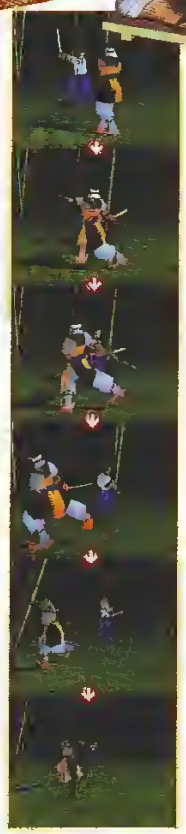
Après Tobal n° 1, Square s'attaque à la simulation de combat à l'épée avec un jeu qui semble sans défaut. On attend de le voir, évidemment, mais ça promet !



En présentant une courte démo de Bushido Blade incluse dans le CD japonais de Tobal n° 1, Square avait frappé fort. L'intro, magnifique, et les quelques dizaines de secondes de combat laissaient augurer du meilleur, même si le jeu était loin d'être terminé. Depuis, les nouvelles infos (et photos) concernant ce titre PlayStation sont allées bon train. Une occasion de vous en faire profiter avant d'admirer le jeu de visu.
Bushido Blade propose un panel de six combattants. Chacun de ces personnages peut choisir son arme parmi les huit disponibles (masse, lance, épée longue, épée courte...). Chaque arme possède des caractéristiques propres — poids, allonge, rapidité à donner un coup —, et il faut bien évidemment en tenir compte avant de vous décider. Les commandes rappellent beaucoup celles de Tobal, avec l'utilisation de trois boutons pour frapper à trois hauteurs différentes. Le quatrième bouton sert lui à la défense, et on devine que, dans le jeu, son rôle sera primordial (il faudra sans doute le combiner avec les boutons R1 et R2, plus la croix de direction). Tout cela paraît assez chaud. Évidemment, lors d'une parade, le poids de l'arme attaquante sera pris en compte. Ne comptez donc pas parer une masse avec un simple poignard ! Question liberté de mouvement, vous pourrez vous déplacer sur l'aire de combat en marchant ou en courant dans n'importe quelle direction. Le relief étant géré, vous pourrez monter des marches ou encore vous protéger derrière un morceau de mur. Un jeu apparemment hyper complet, donc, que l'on attend ici avec une impatience non feinte.



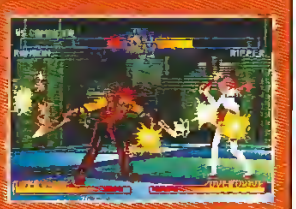




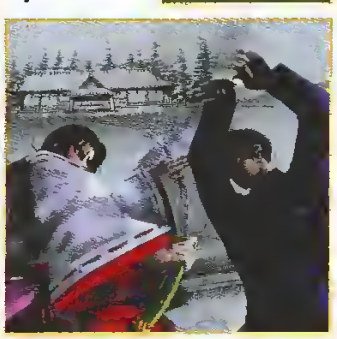
Sortie Japon : mi-avril. Éditeur : SquareSoft.

SATURN TOSHINDEN URA

Toshinden URA (pour Ultimate Revenge Battle) sur Saturn vous invite à retrouver les personnages de la série, rejoints par deux nouveaux venus : Ron-Ron (!), une jeune femme qui se bat en balançant des bombes, et Ripper, un tueur armé de couteaux. Côté boss, deux nouvelles apparitions également sont à signaler : Repliroid (un Shin version robot) et Wolf. Pas mal de combattants, donc, pour un jeu qui n'apporte malheureusement pas grand-chose par rapport aux versions précédentes. De plus, la 3D n'est franchement pas exploitée : les décors sont en bitmap et la palette de coups utilisée correspond tout à fait à celle d'un jeu 2D. En fait, seules les roulades sur les côtés nous rappellent que Toshinden URA est en 3D !



Sortie France : janvier. Éditeur : Sega.



STREET RACER



8 JOUEURS... 3D... COUP DE FOUDRE ASSURÉ !



Plus de 24 circuits...



un environnement 3 D...



8 joueurs en simultané...



une course endiablée !

Porte de Versailles du 27 novembre au 7er décembre de 9h30 à

MULTIMEDIA WORLD SHOW
SUPERGAMES

3615 Ubi Soft
Infos, Trucs et Astuces

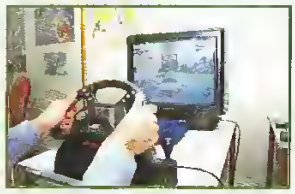
Ubi Soft

PlayStation

STOP INFO

VOLANT PLAYSTATION

Après s'être fait attendre, le volant de la PlayStation débarque enfin. Le Mad Catz possède des boutons un peu partout, un pédalier, et même un petit levier de vitesses. Le tout pour moins de 450 francs, et compatible avec tous les jeux de course



supportant l'analogique. Tout amateur de jeux de caisses se doit d'en posséder un. Son seul défaut est son manque de stobilité lorsqu'il est posé sur une table poreuse, sur laquelle les ventouses glissent !

PAS DÉMENTE ! MANETTE PSYCHOPAD

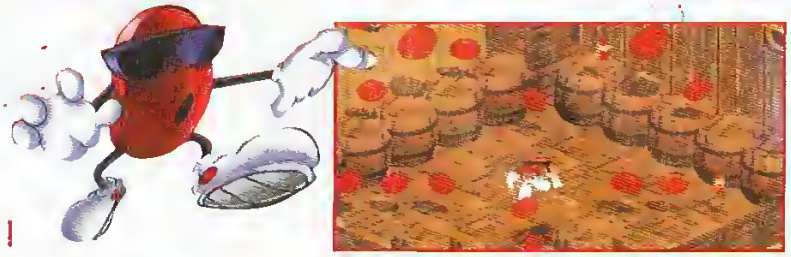
Le psychopad est une manette de type arcade, pour Saturn, PlayStation et Super Nintendo (grâce à trois prises différentes). Outre les classiques options de turbo et ralenti, elle est aussi programmable « dix en un ». C'est-à-dire qu'en appuyant sur un seul bouton, on peut remplacer jusqu'à dix actians. On regrettera que le flip gauche de la Saturn et de la Super Nintendo soit placé à droite, que la notice soit en anglais et, surtout, que les boutons « flottent » dans leurs emplacements. Une monette correcte, sans plus. Prix : environ 399 francs.



SPOT GOES TO HOLLYWOOD



Annoncé depuis belle lurette, le Cool Spot 32 bits pointe enfin le bout de son nez... rouge !



Cool Spot, la célèbre petite pastille rouge de 7-Up, arrive sur Saturn et PlayStation. Elle vous propose de revivre ses aventures déjà bien connues sur 16 bits. Spot Goes To Hollywood reprend en effet le même principe, mais il bénéficie désormais de décors en 3D de toute beauté. Vous pouvez paramétrer votre paddle pour faciliter les déplacements du perso (style 3D isométrique ou arcade). Celui-ci peut courir, sauter, et tirer sur ses ennemis. Afin de passer au niveau suivant, il doit récupérer des étoiles. S'il lui en manque une, il faut refaire le niveau jusqu'à la dénicher. De cette façon, le 100 % exploration est obligatoire. Très joli graphiquement, ce nouvel épisode des aventures de Spot devrait à coup sûr ravir les fans !

Sortie en France : janvier.
Éditeur : Virgin.

SIMPLE AIRS ADVENTURE

Nouveau RPG prévu pour cette fin d'année sur Saturn, Airs Adventure est un jeu facile d'accès particulièrement recommandé aux débutants. Un système spécial — appelé système de jeu « paternaliste » (sic) par nos amis japonais — fait apparaître des icônes d'action spécifiques lorsque vous vous trouvez dans telle ou telle situation (exemple, vous approchez d'un coffre et hop, l'icône « fouiller » apparaît). Résultat, vous n'avez pas à choisir ce que vous voulez faire dans des tas de menus.



Au niveau des combats, vous avez la possibilité de jouer à deux en même temps, chacun incarnant un personnage (Henri, le héros, ou Corinne, sa compagne). Un jeu de bonne tenue, donc, qui allonge encore la liste des RPG sur Saturn...

Sortie Japon : décembre.
Éditeur : Game Studio.

BONUS

LA COMPILE NRJ PLAYSTATION

Ocean et Infogrames lancent une compile fort intéressante en partenariat avec NRJ : pour 400 francs, vous allez pouvoir vous offrir les jeux PlayStation dignes du plus grand intérêt : le délirant Worms, l'original Jack in the Sack et le plaisant True Pinball, le tout disponible uniquement chez Conforama ! Cette compile est également déclinée sous le label NRJ, avec Worms et True Pinball sur PlayStation et Saturn, disponible dans toutes les boutiques hi-tech. Bravo pour cette bonne initiative !

GAME OVER

« GÉNÉRATION VIDÉO » : LA HONTE !

Oui, les jeux vidéo rendent bêtes, les gens qui n'y jouent pas le savent bien. Au vu du téléfilm, *Génération Vidéo* (diffusé sur France 2 le 31 octobre), on peut effectivement se poser des questions sur la santé mentale de l'auteur. Visiblement, il a vu des rendez-vous « cultes » accessibles à tout public. Pour ce faire, il a sans doute synthétisé et simplifié à l'extrême un vaste sujet. Le résultat est consternant. Imaginez une heure et demie, dépourvue de toute référence à l'univers des jeux vidéo, où l'on trouve ici et là des ados et des parents se questionnant sur leur gamin, lequel reste à moisir dans son monde virtuel quasiment 24h/24. Tout cela aurait pu être intéressant si le côté psychologique avait été développé (comment sombre-t-on dans la folie ?), il n'y a hélas rien de tout cela dans cette histoire. Les personnages n'ont pas de personnalité et le scénario est l'instrument du pire. Nanards, faux raccords et autres clichés empilent le scénario. Bilan : on ne sait pas si on doit rire ou pleurer. Le téléfilm a tout sûrement plus de mal à vieillir qu'un jeu vidéo.

En réponse à France 2, nous avons lancé une enquête auprès de nos lecteurs. Si la télévision a bien envoyé des vos lettres de protestation à la rédaction !

IN THE...
GAME BOY POCKET

Nintendo a enfin sorti en France son Game Boy Pocket. Petit mais costaud !



Avec son nouveau design et sa couleur genre alu brossé, le Game Boy Pocket donne un sérieux coup de jeune à la plus vendue des portables. 30 % plus petite, dotée d'un écran Noir & Blanc d'une résolution irréprochable et d'une autonomie accrue, cette petite merveille n'est certes pas révolutionnaire, mais elle dégage quand même une impression de robustesse et de qualité indéniable. Tenir le Game Boy Pocket donne réellement envie de se replonger dans quelques-uns des 436 titres disponibles sur Game Boy. Et puis avec l'arrivée de Donkey Kong Land 2, n'est-ce pas là l'occasion de se faire plaisir pour Noël... faute de jouer à Mario 64 ! Il vous en coûtera environ 400 francs. Va y avoir des poches de jeans bien remplies à Noël...

Slayer One infos

ATTENTION PERE NOEL DANGEREUX !



L'année dernière, cet imposteur a déjà éliminé plusieurs de ses semblables, qui tentaient de livrer des PlayStation et des Saturn aux enfants sages. Afin d'éviter toute récidive, nous vous recommandons la plus grande vigilance.

SiOp INFO

NINTENDO FAIT SON SHOW

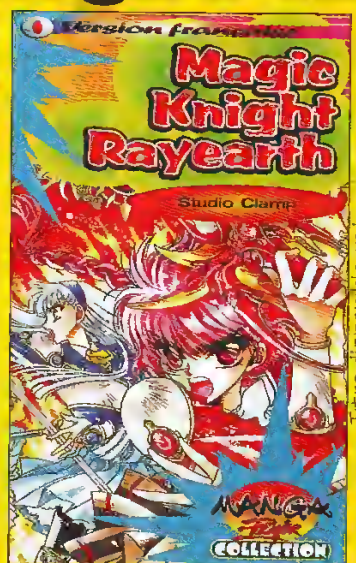
Le Nintendo 64 Space World 96 s'est tenu les 23 et 24 novembre au Japon. Selon nos informations (à l'heure où nous écrivons ces lignes), devaient être présentés des jeux SN, Game Boy et, surtout, Nintendo 64 (Starfox 64, Morio Kort 64). La première apparition du fameux 64DD était également annoncée, mais Zelda, seul jeu qui utilise cette extension, ne semblait malheureusement pas inscrit au programme, quelques vidéos devant le présenter sommairement.

MANGA Player COLLECTION

Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.

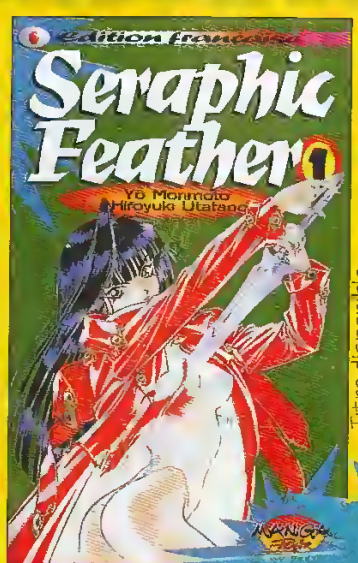
Magic Knight Rayearth vol. 1
Trois jeunes écolières japonaises sont plongées dans un monde magique. Pour sauver leurs vies et accessoirement le reste du monde, elles devront affronter Zagart, un sorcier maléfique.



Titre disponible en janvier

Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather vol. 1
Quand un jeune homme, Apepu Heidemann, tente de prendre le contrôle d'un vaisseau extraterrestre posé sur la Lune, on peut s'attendre au pire... À juste raison. Un nouveau style de manga.



Titre disponible

Nouvelle collection 42 F seulement

En vente chez tous les (illegible)

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

DBZ HYPER DIMENSION (fin déc)	489,00
DONKEY KONG 3	499,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
FINAL FIGHT 3	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
MEGAMAN X3	**449,00**
NBA GIVE N GO	299,00
NBA LIVE 97	369,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00
PINOCCHIO	449,00
SCHTROUMPFS 2	**449,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SOCCER SHOOT OUT	299,00
SPIROU	**299,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
SUPER MARIO WORLD II	**449,00**
TETRIS ET DR MARIO	249,00
TINTIN AU TIBET	299,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
TOYS STORY	**399,00**
ULTIME MORTAL KOMBAT 3	399,00
WORMS	399,00
WRESTLEMANIA	**299,00**

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

Promos

BATMAN FOR EVER	**169,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
EQUINOX	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
HAGANE	**149,00**
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**169,00**
JUSTICE LEAGUE	199,00
KILLER INSTINCT	**99,00**
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**
MARIO IS MISSING	**99,00**
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00
MYSTIC QUEST	169,00
NBA JAM TE	**199,00**
NFL QUATERBACK 96	199,00
NHL 96	169,00
PAC MAN 2	199,00
PAGE MASTER	169,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
RISE OF THE ROBOT	**99,00**
SHAQ FU	129,00
SPIDERMAN X MAN	199,00
STARWING	99,00
SUPER BC KID	**149,00**
SUPER MARIO KART	199,00
SUPER METROID + GUIDE	**199,00**
SUPER PUNCH OUT	199,00
SYNDICATE	149,00
TERMINATOR 2	149,00
THOMAS BIG HURT	199,00
URBAN STRIKE	**199,00**
WARIO WOOD	149,00
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00

Megadrive

ACTION REPLAY	99,00
MANETTE DE BASE	69,00
ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	299,00
FIFA 97	329,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**199,00**
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	349,00
J. MADDEN 97	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**
NBA LIVE 97	329,00
NHL 97 (EUR)	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
PINOCCHIO (EUR)	369,00
SONIC 3D (EUR)	349,00
ULTIME MORTAL KOMBAT 3	349,00
VIRTUA FIGHTER	369,00
WORMS (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**

Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**
BATTLE MONSTER (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	169,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00
CUTHROAT ISLAND (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO BINIS SOCCER	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00
DONALD MAU MALLARD	**169,00**
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**249,00**
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
IZZY QUEST FOR OLYMPIC GAMES (EUR)	99,00
J. MADDEN 96	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	149,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**199,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NBA JAM TE (EUR)	**169,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**99,00**
PETE SAMPRAS 96 (EUR)	**199,00**
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
POWER RANGERS 2	**149,00**
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
RISTAR (EUR)	99,00
SHINNING FORCE (EUR)	**129,00**
SOLEIL (EUR)	**169,00**
SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
SONIC SPINBALL	**169,00**
SPARKSTER (EUR)	149,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STARGATE (EUR)	129,00
STAR STREK (EUR)	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

Super NES USA

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**499,00**
SUPER MARIO RPG	**499,00**
ROBOTREK	**299,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**129,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON QUEST 6	690,00
EMERALD DRAGON	**399,00**
FEOA	**199,00**
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
STAR OCEAN	690,00
YS 5	399,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 50 HZ AD 29 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 79 F

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1990 F

AVEC LES TITRES SUR MES LEVRES VOIR LISTE SUR 3615 ESPACE

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	1 490 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 3	1490,00
CYBER LIP	299,00
FATAL FURY SPECIAL	**490,00**
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	1490,00
GHOST PILOT	249,00
KARNOV'S REVENGE	249,00
KING OF FIGHTER 96	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN II	**390,00**
SAMOURAI SHODOWN III	1490,00
SAMOURAI SHODOWN IV	**1690,00**
SUPER SIDE KICK 3	690,00
VIEW POINT	499,00
WORLD HEROES II	249,00
WORLD HEROES II JET	399,00

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Tous les magasins ESPACE 3 vous souhaitent de bonnes fêtes de fin d'année.

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AERO FIGHTER 2	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASE BALL 2020	199,00
BRINKINGER	**449,00**
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY 3	349,00
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**
GALAXY FIGHT	199,00
KABUKI KLASH	299,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 94	199,00
KING OF FIGHTER 95	349,00
KING OF FIGHTER 96	**449,00**
METAL SLUG	449,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	449,00
POWER SPIKES	199,00
PULSTAR	299,00
RAGNAGARD	449,00
SAMOURAI SHODOWN 3	349,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
STREET HOOP	199,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TOP HUNTER	199,00
TRASH RALLY	199,00
VIEW POINT	199,00
WIND JAMMER	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

PARIS
12C, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

3DO

→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (fr) 690 F**

MAGAZINE + DEMO	50,00	GRIDDERS	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	99,00	HELL	99,00	ROAD RASH	199,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	149,00	IMMERCENARY	99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	
BATTLE SPORT	199,00	IRON ANGEL OF THE APO-		+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
BLADE FORCE	99,00	CALYPSE	99,00	SHADOW WAR	99,00
CAPTAIN QUAZAR	149,00	JOHN MADDEN	99,00	SHOCK WAVE 1	99,00
CASPER (NTSC)	**369,00**	JOYPAD PANASONIC	199,00	SHOCK WAVE 2	149,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	KING DOM : THE FAR		SNOW JOB	199,00
DEMOLITION MAN	149,00	REACHES	99,00	**SPACE HULK**	**99,00**
DOOM	199,00	MAD DOG MC CREE	149,00	SPACE PIRATE	99,00
DRAGON LORE	299,00	MYST	99,00	STAR BLADE	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**	OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00	STAR FIGHTER	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	299,00	**OLYMPIC GAMES**	**369,00**	SYNDICATE	99,00
FLYING NIGHTWARE	99,00	PATANK	99,00	THEME PARK	99,00
FOES OF ALI	149,00	PGA 96	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
GEX	**149,00**	PHOENIX 3	99,00	TWISTED	99,00
		QUARANTINE	99,00	**WING COMMANDER 3**	**99,00**
		RETURN FIRE	99,00	ZNADNOST	99,00

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F** → **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F**
Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER	499 F	• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F	• PAD ANALOGIQUE	199 F
• VIRTUA GUN	199 F	• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
		• MANETTE TURBO	149 F

JEUX JAP		KEIO 2	369,00
DRAGON BALL Z 2	**399,00**	LOADED	349,00
FATAL FURY 3	299,00	MAGIC CARPET	169,00
FATAL FURY REAL BOUT	499,00	MAGIC THE GATHERING	369,00
FIGHTING VIPERS	**349,00**	MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00
GRAN CHASER	99,00	MICROMACHINE 3V	369,00
IN THE HUNT	99,00	MORTAL KOMBAT 2	199,00
KING OF FIGHTER 95	**299,00**	NBA JAM EXTREME	369,00
MEGAMAN X3	199,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
NIGHTS	199,00	**NEED FOR SPEED**	**369,00**
PANZER DRAGON 2	199,00	NFL QUATERBACK 96	299,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	NFL QUATERBACK 97	369,00
SPACE HARRIER + JOYSTICK ANALO	**499,00**	NHL HOCKEY	199,00
STREET FIGHTER ZERO 2	**299,00**	NHL HOCKEY 97	369,00
TENCHI O KURAU 2	**199,00**	NIGHT + PAD	499,00
TOSHIDEN	**199,00**	NIGHT WARRIOR	369,00
TOSHIDEN 2	**399,00**	OLYMPIC SOCCER	299,00
VAMPIRE HUNTER	**199,00**	PGA TOUR GOLF 97	369,00
VIRTUA FIGHTER KID	**199,00**	PROJECT X2	369,00
VIRTUA GOAL 96	**199,00**	RETURN OF FIRE	369,00
JEUX USA		ROAD RASH	369,00
MYST	**199,00**	**SEGA RALLY**	**349,00**
OFF WORLD EXTREM	199,00	SHELL SHOCK	299,00
VIRTUA HYDLIDE	199,00	SKELETON WARRIOR	369,00
JEUX EUROPEENS		SLAM AND JAM 96	149,00
ALIEN TRILOGY	369,00	SPACE HULK 2	369,00
ATHLETE KING	349,00	STARFIGHTER 3000	369,00
BAKU BAKU	299,00	STREET RACER	349,00
BLAM MACHINE HEAD	349,00	**STORY OF THOR 2**	**349,00**
BLAZING DRAGONS	349,00	STREET FIGHTER	169,00
BUBBLE BOBBLE+ RAIBOW ISLAND	299,00	**STREET FIGHTER ALPHA**	**299,00**
BUST A MOVE 2	299,00	**STREET FIGHTER ALPHA 2**	**369,00**
CASPER + POGS	369,00	THE HORDE	299,00
COMMAND & CONQUER	**369,00**	**THEME PARK**	**199,00**
CRUSADER NO REMORSE	369,00	THREE DIRTY DWARVES	349,00
D	299,00	TILT	349,00
DAYTONA USA CE	**389,00**	TITAN WARS	369,00
DESTRUCTION DERBY	**349,00**	**TOMBRAIDER**	**349,00**
DISCWORLD	349,00	TOSHIDEN REMIX	299,00
DRAGON HEART	369,00	TRUE PINBALL	349,00
DOOM	**349,00**	TUNNEL B1	349,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**
EXHUMED	369,00	**VIRTUA COP 2**	**389,00**
FIFA 96	**199,00**	VIRTUA COP 2 + GUN	499,00
FIGHTING VIPERS	369,00	**VIRTUA FIGHTER 2**	**299,00**
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	VIRTUA FIGHTER KID	349,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	**VIRTUA RACING**	**199,00**
GRID RUN	369,00	VIRTUAL GOLF	349,00
HIGHWAY 2000	369,00	VIRTUAL ON	369,00
IRON AND BLOOD	349,00	**WIPE OUT**	**349,00**
IRON MAN	369,00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**369,00**
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	369,00	**WWF WRESTLEMANIA**	**199,00**
JOHN MADDEN 97	369,00	**X MEN**	**199,00**

Playstation

→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE 1490 F**
→ **VOLANT + PEDALIER 499 F**
→ Joystick simulateur de vol **499 F**
→ Psychopad **399 F**
→ Pistolet **199 F**

• PRO ACTION REPLAY	399,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	149,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	99,00
• MEMORY CARD	199,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	299,00
• PRISE PERITEL RGB	199,00

JEUX JAP		DAVIDS CUP TENNIS	349,00	**OLYMPIC GAMES**	**199,00**
BASTARD	499,00	DESCENT	299,00	OLYMPIC SOCCER	199,00
BOXER ROAD	149,00	**DESTRUCTION**		**PANDEMONIUM**	**349,00**
CHORO Q	**199,00**	**DERBY 2**	**369,00**	PGA TOUR GOLF 97	369,00
COSMIC RACE	99,00	**DIE HARD**		PITBALL	349,00
CRIME CRACKER	99,00	**TRILOGY**	**369,00**	**PROJECT X2**	**369,00**
DESTRUCTION DERBY	199,00	**DISRUPTOR**	**349,00**	PRO PINBALL	
DRAGON BALL Z	249,00	DOOM	299,00	THE WEB	369,00
DRAGON BALL Z 2	**499,00**	**DRAGON BALL Z**	**299,00**	RACING SKIES	369,00
FORMATION SOCCER	199,00	DRAGON HEART	349,00	RAYMAN	299,00
GOEMON WARRIOR	399,00	EARTHWORM JIM 2	349,00	**RESIDENT EVIL**	**349,00**
GROUND STROKE	99,00	EXTREME PINBALL	199,00	RETURN OF FIRE	369,00
KING FIGHTER 95	499,00	F117 AGILE WARRIOR	299,00	REVOLUTION X	199,00
MEGAMAN X3	**199,00**	**FADE TO BLACK**	**369,00**	RIDGE RACER	
NAMCO MUSEUM 2	199,00	**FIFA 96**	**199,00**	REVOLUTION	369,00
NBA POWER		FIFA SOCCER 97	369,00	ROAD RASH	369,00
DUNKER	199,00	**FINAL DOOM**	**349,00**	ROBOTRON X	349,00
NIGHT STRIKER	99,00	FIRO AND KLAWD	349,00	**SAMPRAS TENNIS EXTREME**	**369,00**
OLIVE ET TOM	399,00	**FORMULA 1**	**369,00**	SHELLSHOCK	299,00
OVERBLOOD	399,00	FRANK THOMAS BIG		SIM CITY 2000	349,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	**399,00**	HURT	369,00	SKELETON WARRIOR	349,00
STREET FIGHTER REAL		GRID RUN	369,00	**SLAM AND JAM 96**	**149,00**
BATTLE	99,00	GUNSHIP	369,00	**SOVIET STRIKE**	**369,00**
STREET FIGHTER ZERO 2	**349,00**	HYPER TENNIS	369,00	SPACE HULK 2	369,00
TEKKEN 2	**349,00**	**INTERNATIONAL SOC-CER DE LUXE**	**349,00**	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
TOBAL 1	**399,00**	IRON AND BLOOD	349,00	STARFIGHTER 3000	349,00
V TENNIS	99,00	IRON MAN	349,00	**STAR GLADIATOR**	**369,00**
VAMPIRE	**249,00**	J MADDEN 97	369,00	STREET FIGHTER ALPHA	299,00
WINNER ELEVEN	99,00	JUMPING FLASH 2	299,00	**STREET FIGHTER ALPHA 2**	**369,00**
JEUX EUROPEENS		JUPITER STRIKE	199,00	**STREET RACER**	**349,00**
ADIDAS POWER SOCCER	**369,00**	**LES CHEVALIERS DE BAPHOMET**	**349,00**	**TEKKEN 2**	**399,00**
ANDRETTI RACING	369,00	LOMAX	349,00	**THEME PARK**	**199,00**
ALIEN TRILOGY	**299,00**	**MAGIC CARPET**	**169,00**	THUNDER HAWK 2	299,00
BEDLAM	349,00	MAGIC : THE GATHERING	349,00	TILT	349,00
BLACK DOWN	369,00	MICROMACHINE 3V	369,00	**TIME COMMANDO**	**369,00**
BLAM MACHINEHEAD	349,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00	**TOMB RAIDER + MONTRE**	**369,00**
BLAZING DRAGONS	349,00	**MOTOCROSS**	**369,00**	TOP GUN	369,00
BUBBLE BOBBLE	269,00	MOTOR TOON 2	349,00	**TOSHIDEN 2**	**199,00**
BURNING ROAD	**349,00**	MYST	349,00	**TOTAL NBA'96**	**349,00**
BUST A MOVE 2	269,00	NBA : IN THE ZONE	299,00	TRACK AND FIELD	349,00
CASPER + POGS	349,00	**NBA JAM TE**	**199,00**	TRANSPORT TYCOON	369,00
CHEEZY	369,00	NBA LIVE 96	199,00	**TUNEL B1**	**369,00**
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00	**NBA JAM EXTREME**	**349,00**	**VIEW POINT**	**149,00**
CRASH BANDICOOT	**399,00**	NBA LIVE 97	369,00	VIRTUA GOLF	349,00
CRITICOM	299,00	NEED FOR SPEED	369,00	**WIPE OUT 2097**	**369,00**
CRUSADER NO REMORSE	369,00	NFL QUATERBACK 97	349,00	**WRESTLEMANIA**	**199,00**
CYBERSLED	199,00	NHL FACE OFF	349,00	WWF IN YOUR HOUSE	349,00
D	**299,00**	NHL HOCKEY 97	369,00	X COM 2	369,00
DARK STALKERS				**X MEN**	**349,00**
NIGHT WARRIOR	369,00				

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Telephone : ..... Signature :
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,27 F/mn)



Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont deposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

PLAYER 12/96



Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

QUEL SUCCÈS ! VOS NOMBREUSES LETTRES EN TÉMOIGNENT : VOUS ADOREZ CETTE RUBRIQUE.. CONTINUEZ À LA FAIRE VIVRE !

SOLEIL LEVANT

Tous les mois, Reyda traduit les expressions japonaises les plus usitées dans les jeux vidéo.

Shôbu :

勝 負

Désigne un duel, ou le moment où l'un des deux camps s"assure la victoire.

Ninja :

忍 者

« Personne du secret ». Le premier caractère se lit aussi Shinobi et signifie « endurance ».

Hissatsu Waza :

必 殺 技

Littéralement, « technique qui tue à coup sûr ». C'est ainsi que l'on nomme les super coups ou « coups spéciaux » des héros.

Keiken :

経 験

Désigne les points d'expérience des personnages dans les RPG et wargames. (à suivre...)

CRÉER SON ASSOCIATION

Faire vivre sa passion à travers une association, c'est un des moyens choisis par Wonder, journaliste à *PO* et spécialiste ès-arcade (avec Chris). C'est amusant, passionnant et surtout pas compliqué.

Pour que votre association ait un caractère légal vous pouvez l'inscrire sous le statut Loi 1901, c'est-à-dire à but non lucratif (donc qui ne vous rapportera pas d'argent). L'inscription se fait dans votre préfecture.

Pour en savoir un peu plus, donnons la parole à Wonder qui a créé il y a bientôt un an l'Association parisienne des jeux vidéo.

Comment t'est venue l'idée de créer cette association ?
C'est le meilleur moyen que j'ai trouvé pour réunir des gens animés par cette même passion du jeu vidéo sans leur demander d'argent et donc sans qu'ils se sentent arnaqués. Une association Loi 1901 me paraît être une optique honnête.

Quel est le but de ton association ?
L'activité de l'Association parisienne des jeux vidéo se base essentiellement sur l'organisation de tournois, soit sur console soit en arcade. L'idéal serait de se regrouper avec d'autres associations du même type pour organiser des tournois plus importants, voire pour créer une association française des joueurs. *(ndlr : avis aux amateurs !)*

Quels sont tes projets ?
On va faire des petits tournois locaux notamment dans la salle d'arcade Salle de jeux République, le 1er décembre sur Prop Cycle (place de la République, 75003 Paris, à 14h). Les inscriptions se feront directement sur place. J'espère que lecteurs de *Player One* se déplaceront en masse !

Si vous voulez obtenir des renseignements ou simplement connaître les prochaines dates de tournois de l'APJV, écrivez à :
M. François Daniel
50-54, bd de la Villette
bat. A esc. 2
75019 Paris

1452 – Déclaration à la préfecture de police. **ASSOCIATION PARISIENNE DE JEUX VIDEO (A.P.J.V.).** *Objet :* accéder à des consoles de jeux vidéo ; organisation de tournois de jeux vidéo. *Siège social :* chez M. Daniel (François), 50-54, boulevard de la Villette, bâtiment A, escalier 2, 75019 Paris. *Date de la déclaration :* 11 décembre 1995.

MODE D'EMPLOI

Condition sine qua non pour former une association : avoir atteint la majorité, car il faut nécessairement être responsable devant la loi.

1. Décider du nom et de l'objet de votre future association.
2. Étant donné que vous êtes obligé d'avoir une adresse, il faut trouver un local (qui peut être l'habitation d'un des membres).
3. Aller à la préfecture de police de votre région pour vous procurer les formulaires nécessaires à la création de votre association.
4. Se munir des papiers suivants :
• Une déclaration en deux exemplaires stipulant le nom de l'association, ainsi que son objet et son adresse.
• La liste des personnes intervenants dans l'association en tant que trésorier, secrétaire ou autre...
• Deux exemplaires de statuts distribués par la préfecture, signés par tous les membres
• Une attestation du résident du local ou de l'habitation.
• Le formulaire pour la déclaration au *Journal Officiel*.
5. S'acquitter de 225 francs pour la parution obligatoire au *Journal Officiel*.

Voilà, votre association est créée. Tenez-nous au courant de l'avancement de vos projets.

TESTEURS DE JEUX

Quel avalanche de tests ! Il nous faudrait 300 pages pour tous les publier. Mais que cela ne vous décourage pas. Tous les mois, trois tests avec dessin seront tirés au sort et leurs auteurs gagneront des cadeaux.

LE TOP 3 DES LECTEURS

Comme cela se fait en musique, il nous est venu l'idée d'établir un Top 3 des lecteurs. En plus de vos tests, établissez le classement de vos trois jeux préférés. Celui qui aura cité les trois jeux les plus plébiscités pourra gagner le jeu de son choix. Un tirage au sort départagera les ex-æquo.

Les trois gagnants ce mois-ci..
Remy Rey gagne un sac AP Soccer grâce à son test de Resident Evil. Noté 92 %, il a eu « *l'impression d'être dans un film fait d'énigmes et de violence. Un jeu mythique à ne pas manquer* ».
Cédric Leblanc gagne un sac AP Soccer, avec Tomb Raider (93 %). Il n'a qu'un mot pour le décrire : « excellent ». « *À part quelques problèmes de jouabilité, les fans ne seront pas déçus et auront du travail avant de venir à bout des 15 niveaux. Les 32 bits n'ont pas fini de nous étonner.* »
Enfin, ***Richard David*** gagne le ballon dédicacé par Richmond pour avoir cassé Striker 96 (3 %... et encore). « *Pour ce prix-là, j'aurais préféré m'acheter Robotron X (ou bien la Jaguar). Le CD pourrait servir de freezbee. Pour y jouer, il faut s'y mettre une heure avant*». On ne plaisante pas avec les daubes !

FUTUR COLLÈGUE

Yannick prépare un fanzine de jeux vidéo. Concernant les images de San Goku qu'il veut utiliser, il y a deux solutions.
1/ Soit il les prend dans un magazine de jeux — dans ce cas, il doit mettre tous les copyrights (©)déjà répertoriés par ledit magazine ; ces crédits images se trouvent à la fin de l'article, à côté du visuel, ou dans « l'ours » (page de l'édito).
2/ S'il souhaite obtenir des visuels originaux il lui faut appeler l'éditeur, en l'occurrence Bandaï*.
En règle générale, il faut contacter l'éditeur ou le magazine pour demander l'autorisation.

* Sur le Minitel, tu trouveras les coordonnées de tous les éditeurs.

ENREGISTRER DES JEUX

Emmanuel,
l'enregistrement de jeux sur cassettes VHS est tout à fait possible. Il suffit de brancher ta console, française, directement sur le magnétoscope. Évidemment, celui-ci doit posséder deux prises péritel : une pour la console et une autre pour la télévision. Et surtout envoie-moi ton magazine vidéo-ludique, que je puisse en parler !

RECHERCHE « fanzineux (ses) »

Janet recherche des personnes habitant Lille, Tourcoing ou Croix, pour créer un fanzine. Si vous êtes intéressé(e), écrivez-lui : Janet Berthelot, 31/8, impasse St-Louis, 59100 Roubaix.

PARTIR AU JAPON

Yannick connaît une bonne adresse pour correspondre avec des Japonais et peut-être partir dans l'Archipel : Pen-Friend Central P.O. Box 1004 TOKYO 100, JAPAN.
Vous devez impérativement écrire en anglais et joindre une enveloppe affranchie au tarif Japon/France pour la réponse.
Autre contact (merci Janet)
Association France-Japon
21, place Mendès-France
59800 Lille.

À tous ceux qui s'intéressent à la réalisation d'un fanzine, rendez-vous le mois prochain. Combien ça coûte, comment le vendre, quel matériel pour le fabriquer, où trouver des infos... ? N'hésitez pas à nous envoyer vos questions, conseils et pourquoi pas le récit de votre propre aventure.

TESTEZ VOS JEUX

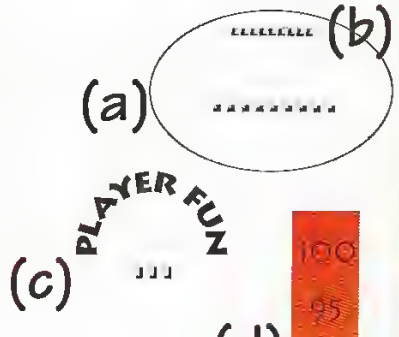
Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e). Et un dessin du jeu sur papier libre.
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Tél : ..... *Age :* ...

Renvoyez votre test, votre dessin et votre Top 3 à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

Indiquez votre « Top 3 »

1.....
2.....
3.....

Votre cadeau (si votre test est tiré au sort) : n° ...
1/ Sac Sony - 2/ Tee-shirt Sim City - 3/ Casquette Nights - 4/ Bonnet Street Racer - 5/ Tee-shirt Les trois Frères - 6/ Tee-shirt Tom Raider - 7/ Polo Pro Pinball - 8/ Sac Fx Fighter



En résumé (e)

Les plus belles interviews de Mañalia

Boris



Dissimulé derrière sa créature, « Boris », Philippe Dhondt signe son retour sur les ondes avec, notamment,« Soirée disco » et « Miss camping ». Alors Boris, ce soir, c'est soirée vidéo ?

PO : Connaissez-vous les jeux vidéo ?
PHILIPPE : Comme je suis très extrêmiste, je ne veux pas me lancer là-dedans, sinon je sais que je jaurai jour et nuit. J'ai acheté, il y a trois ans, une Game Boy, et je n'arrêtais pas. Les gens ne pouvaient plus me parler ! Quand je l'ai perdue, j'ai décidé d'arrêter. Pour compenser, je vais souvent dans des Luna Park en Belgique et, là, je m'éclate. J'adore les jeux de foot.

Quel est le dernier film que vous avez vu au cinéma ?
Le Huitième jour, je l'ai trouvé très fort. On passe du rire aux larmes sans arrêt.

Quelle musique écoutez-vous ?
À 19 ans, je n'écoutais que du hard-rock. Aujourd'hui, je suis plus ouvert. J'écoute aussi bien Cabrel, Aznavour, que de la pure techno ou de la trans-goa. Car je pense qu'il y a du bon partout.



Vous avez rencontré des succès foudroyants avec *Pleasure Game* (Le Dormeur) et aujourd'hui *Boris*. Comment expliquez-vous ces réussites ?
À chaque fois, c'est parti d'un délire. On fait un titre, on le sort à 500 exemplaires sur la Belgique et le nord de la France, et ensuite ça prend des proportions gigantesques en arrivant sur Paris !

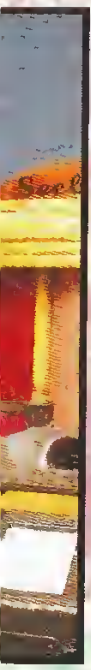
Croyez-vous que l'obligation pour les radios de diffuser au moins 40 % de titres français favorise l'émergence de nouveaux artistes ?
Oui. Il y a des radios qui, au départ, ont refusé de passer *Boris* mais avec cette loi, elles se sont senties un peu obligées de le diffuser… surtout que le public des boîtes aimait bien !

Comment est née l'histoire de *Boris* ?
J'étais DJ dans une radio locale, Galaxy. Un jour, un auditeur (Boris) est venu me voir : il voulait absolument que je parle de lui. Comme je ne faisais pas de dédicace — je trouve ça ringard —, je suis parti dans un délire sur l'intro d'un morceau techno et j'ai raconté les histoires de Boris à l'antenne pendant un an.

Ne craignez-vous pas que le phénomène vous échappe ?
Au départ, ça m'a fait vraiment peur, *Boris* ne m'appartenait plus. Mais pour ce qui est du marketing, il est indispensable de faire beaucoup de pub autour d'un disque pour qu'il marche.

Ne croyez-vous pas que le style narratif que vous avez créé risque de lasser les gens ?
Ce qui est sûr c'est qu'il n'y aura plus l'effet de surprise. Mais comme cet album se consomme assez vite, les personnes qui l'ont acheté attendent le prochain pour avoir de nouvelles histoires. C'est sûr que ça s'essoufflera, mais dans combien de temps ? Le plus tard possible, j'espère…

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : Dhondt
PRÉNOM : Philippe
NÉ LE : 19 mai 1965 (31 ans)
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire casé.
PARCOURS : Rate son bac et part au service national en 1984. Débute la radio en tant que TUC pendant deux ans. Devient animateur sur Galaxy de 1984 à 1996. Entre temps, il crée le groupe Pleasure Game avec plusieurs tubes : « Le dormeur doit se réveiller », « Le seigneur des ténèbres » et « Capitaine Flam ».



ne je
e trou-
ans un
techno
Boris à

que le
ope ?
peur,
is pour
ndis-
pub
narche.

ue
ous
sser

a plus
cet
, les
ndent
elles
ouf-
mps ?

ne
au
la
ux
de
le
urs
»,

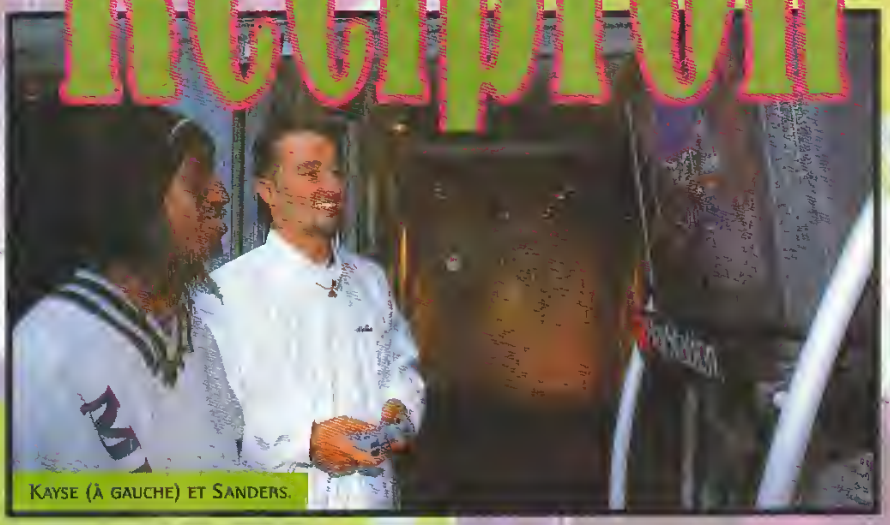


La pression augmente
sur Saturn :
Sega lance 3 nouveaux jeux.

Les plus belles interviews de Mafalda

Réciprok

Vous n'avez pas pu échapper à leur tube « Libres comme l'air ». Les actifs de Réciprok, groupe de jeunes qui rappent, nous racontent leur passion pour les jeux vidéo et analysent leur succès.



KAYSE (À GAUCHE) ET SANDERS.



PO : Il paraît que vous jouez pas mal aux jeux vidéo...
SANDERS : J'ai commencé à jouer il y a très longtemps avec Pong. Après j'ai acheté un vidéo-pack que j'ai échangé contre une CBS Colecovision, avant d'avoir un micro-ordinateur Amstrad. Ensuite, j'ai acquis une Megadrive et une Super Nintendo. À l'époque, j'habitais chez mes parents, et comme je jouais toutes les nuits, ils ont fini par me supprimer les consoles car j'embêtais mon frère qui dormait dans la même chambre que moi ! Aujourd'hui, j'ai une PlayStation, et je préfère surtout les jeux de plate-forme qui prennent la tête. En ce moment, je suis sur Resident Evil, et je n'arrive pas à le terminer.
KAYSE : C'est un peu pareil. J'ai démarré avec Pong, puis j'ai eu un Amstrad et une Megadrive. Maintenant, j'ai moi aussi une PlayStation, et je ne la lâche pas. J'aime surtout les jeux de combat et de sport, comme Adidas Power Soccer.

Quel genre de joueurs êtes-vous ?
KAYSE : Je suis plutôt calme, et je rentre vraiment dans le jeu. Ainsi quand le téléphone sonne, c'est tout juste si je décroche.
SANDERS : Si je suis seul et que je n'arrive pas à passer un niveau, je m'énerve, je jette la manette parce que j'ai l'impression que l'ordinateur triche. Quand on joue à deux, je chambre l'autre et j'essaie de l'énerver.

Si Sony, votre maison de disques, vous proposait de créer une musique de jeu vidéo, sur quel genre de jeu aimeriez-vous le faire ?
EN CHŒUR : Un jeu de gangsters qui se passerait dans les cités.

S'il n'y avait pas eu cette loi obligeant les radios à passer 40 % de chansons françaises, auriez-vous eu, selon vous, le même succès ?
SANDERS : Ça nous a servi mais il ne faut pas oublier que notre groupe a été le plus diffusé dans l'année, et que l'on a été numéro 1 dans les clubs, alors que personne ne les obligeait à nous passer.

Si vous n'aviez pas réussi à vivre de la musique, qu'auriez-vous fait ?
SANDERS : Je ne sais pas. Cela fait huit ans qu'on fait de la musique et on a toujours voulu ne faire que ça. Parallèlement, comme il fallait bien vivre et se payer du matériel, je faisais aussi de la vente. Peut-être que j'aurais continué dans cette voie, ou bien je me serais dirigé vers les arts graphiques parce que j'ai aussi travaillé dans ce domaine. On aurait pu être également éducateurs dans notre cité.

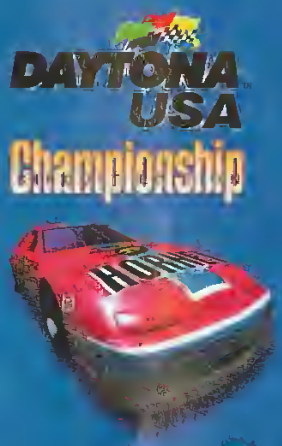
Auriez-vous un conseil à donner à nos lecteurs ?
SANDERS : Il faut croire en soi et ne compter que sur soi-même.

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM Réciprok
PRÉNOMS Sanders et Kayse
NÉS LE : 31 mai 1973 (23 ans) et 29 juin 1974 (22 ans)
SITUATION DE FAMILLE : Célibataires et ouverts à toute proposition
PARCOURS . Sanders arrête les cours assez tôt, se lance sur le marché du travail dans la vente, puis le dessin assisté par ordinateur avec des études d'arts graphiques, part à l'armée, et revient dans le milieu commercial. Kayse suit un peu le même chemin avec différents boulots
Premier succès fin 1995 avec « Balance-toi », 7e au Top 50, puis au printemps 1996, « Libre comme l'air » Nouveau single . « Chicha »

SEGA SATURN

Prépare-toi à réagir.









Avec Fighting Vipers, c'est un combat sur un ring clos. Les [illegible] extravagantes ne plaisantent pas épée, [illegible] prédilection. À chaque coup porté, [illegible] Grâce à sa vitesse, [illegible] Fighting Vipers ne te laisse qu'un [illegible]





Daytona USA Championship Circuit Edition est un jeu [illegible] de la course. Vis les sensations de la vitesse, le [illegible] intensifie [illegible] 5 circuits et 5 voitures. Et surtout travaille tes réflexes car un deuxième joueur peut rentrer dans la course et tenter [illegible]





Etes-vous prêts à Virtua Cop ? Le but [illegible] Virtua Cop 2 ! [illegible] Virtua Cop 2 ! [illegible] Virtua Cop ? [illegible]







DECOUVREZ LES DERNIERES NOUVEAUTES SEGA
AU SALON DU MULTIMEDIA,
PARIS PORTE DE VERSAILLES
DU 27 NOVEMBRE AU 1er DECEMBRE 1996

SEGA C'est plus fort que toi.

l'arcade dépasse les bornes !

Ce mois-ci, la rubrique arcade est placée sous le signe de la vitesse. Trois simulations de course sont à l'honneur, tandis qu'Alpine Surfer, qui n'a rien à leur envier question sensations, vous invite à jouer les casse-cou sur des pistes enneigées virtuelles. Reste enfin X-Men vs Street Fighter, impressionnant mais pas franchement novateur, et Tengaï, un shoot them up que Wonder vous présente en long en large, et en travers. Alors, elle est pas belle la vie des bornes ?

On les a essayés pour vous

Sega Touring Car Championship

Sega

83 %

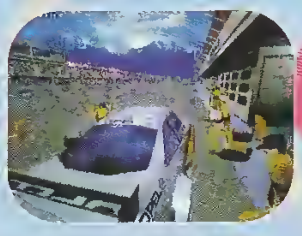
Dernier né de l'équipe AM3 (Sega Rally, ManX TT), Touring Car se révèle techniquement presque parfait, malheureusement, il innove assez peu. Quatre voitures sont mises à votre disposition : une Toyota Supra, une Opel Calibra, une Alpha Romeo et une Mercedes Benz classe C.

Vous pouvez décider de jouer en Manuel ou Automatique, deux modes de vue sont disponibles... Vous avez même la possibilité de choisir la musique que vous désirez entendre, avant d'aller courir sur un circuit. En ce qui concerne la course, vous devez boucler un certain parcours dans les limites de temps qui vous sont imparties. Le choix du circuit ne vous est pas offert : vous devez en boucler trois, les uns après les autres. Question conduite, Touring Car constitue un mix curieux entre Indy 500, pour la vitesse, et Sega Rally, pour la tendance à déraper dans les virages (en pire !). Le résultat se révèle assez déstabilisant et un certain temps d'adaptation s'avère nécessaire pour se faire à cette jouabilité un peu particulière. Il est en effet très difficile de rester au milieu de la piste (on se cogne constamment contre les côtés), et la frustration se lit rapidement sur les visages de tous ceux qui s'essayent pour la première fois à cette simulation « savonneuse ».









En ce qui concerne la réalisation, pas de surprise ! Les gens de chez AM3 connaissent maintenant très bien leur boulot, et Touring Car est d'une propreté graphique très impressionnante. On reste malgré tout blasé et même si c'est franchement beau, on ne s'en étonne pas outre mesure.

Il reste donc un jeu intéressant — quoiqu'un peu décevant — qui devrait plaire à tous ceux qui auront la patience et la dextérité nécessaires pour contrôler les réactions de leur voiture.

Points forts :
La possibilité de jouer à plusieurs, en link.
Un jeu quasi-parfait techniquement parlant.

Winding Heat

Konami

87 %

Faisant pas mal penser à Midnight Run, du même éditeur (Wonder n'est pas tout à fait d'accord mais j'écris ce que je veux, non mais !), Winding Heat fait partie de ces simulations de course réussies, mais sans surprise, qui réunissent tous les ingrédients nécessaires au succès. Un panel impressionnant de quatorze voitures est mis à votre disposition. Leurs différences ne sont qu'esthétiques puisque, une fois votre choix effectué, vous pouvez décider de « booster » votre véhicule dans un domaine particulier : l'accélération, la vitesse de pointe, la tenue de route ou bien la conduite. Bien sûr, vous pouvez aussi ne rien toucher et tout laisser en « normal ». Comme ça, au moins, vous êtes sûr de ne pas faire de bêtises ! Trois circuits sont au programme — ils correspondent à autant de niveaux de difficulté — et votre but est de remporter la victoire sur les trois autres concurrents qui courent avec vous. Deux vues sont sélectionnables, et un rétro, situé sur le haut de l'écran, vous permet de voir si un adversaire est sur le point de vous rattraper.



Graphiquement très réussi — les textures sont parfaites, l'effet de vitesse excellent —, Winding Heat regorge en plus de petits détails très sympa : cerisiers en fleurs sur le bord de la route, deltaplanes qui volent dans le ciel... C'est assez distrayant, mais il vaut mieux ne pas vous laisser déconcentrer si vous ne voulez pas percuter les véhicules lambdas qui arrivent à contresens. Un jeu très classique, dans le fond, mais auquel on s'essaye avec plaisir.

Points forts :
Une simulation sympathique, facile d'accès et bien réalisée, avec laquelle on peut jouer en link.
Classique mais efficace.



Tengaï

Psikyo

86 %

Une fois n'est plus coutume, un shoot them up à scrolling horizontal débarque dans notre beau pays. Tengaï, de Psikyo (Strikers 1945, Gun Bird), est en fait le nom de la version occidentale du jeu connu au Japon sous le titre : « Sengoku Ace Episode 2 ». Cette fois, vous n'êtes pas aux commandes du dernier chasseur issu tout droit de Space 2063, mais vous avez le choix parmi cinq héros volants, typiques du folklore japonais : deux hommes (dont Tengaï), un robot samouraï et deux femmes. À noter qu'un mode aléatoire permet de choisir un perso au hasard (il y en a même un caché !). Chacun de ces persos possède un tir, une bombe et un pouvoir spécial. De plus, ils ont aussi un compagnon (allant du raton laveur au mini robot) qui les suivent dans tous leurs déplacements. C'est grâce à ces derniers que vous pourrez utiliser les pouvoirs spéciaux. Laissez simplement enfoncé le bouton de tir quelques instants, puis relâchez-le. Attention toutefois ! ce pouvoir, contrairement aux bombes, ne rend pas invulnérable. Graphiquement superbe (j'ai toujours eu un faible pour le médiéval-japonais) et doté d'un gameplay très instinctif, Tengaï est un shoot them up digne des plus grands noms du genre, qui vous tiendra en haleine tout au long de ses huit niveaux. À essayer.

Points Forts :
Le grand nombre de persos (pour un shoot).
L'ambiance médiévale japonaise.







Alpine Surfer

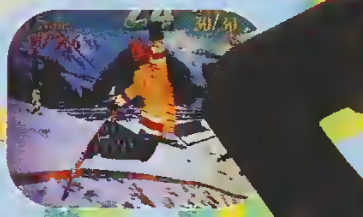
Namco

90 %

Sans être une suite d'Alpine Racer, simulation de ski que l'on doit au même éditeur, Alpine Surfer est un jeu qui s'inspire fortement du principe de son grand frère. Seule différence : ici, vous dévalez les pentes sur une planche de surf. C'est ce qu'on appelle rentabiliser ses routines. Plusieurs modes de jeu peuvent être sélectionnés : les niveaux Débutant ou Expert, et la course sur piste libre ou jalonnée par des portes (Slalom). Vraiment bien conçue, la borne d'Alpine Surfer se révèle assez impressionnante. Vous vous installez sur votre planche de surf virtuelle (qui reste bloquée tant que vous n'avez pas mis d'argent dans la borne pour commencer à jouer), vous vous accrochez aux barres sur les côtés pour éviter de vous vautrer lamentablement, et c'est parti ! Deux vues sont proposées : celle où vous voyez le surfer en entier sur l'écran, et celle où vous appréhendez la piste depuis ses yeux. La sensation de vitesse procurée par le jeu est excellente (avec les flocons de neige qui vous arrivent dessus par rafales intermittentes). L'écran géant devant lequel vous vous trouvez aide évidemment à vous plonger dans le trip. Assez simple d'accès — il suffit de ne pas avoir de lumbago pour se déhancher avec un minimum de vivacité et avancer —, Alpine Surfer possède un gros avantage par rapport à Alpine Racer : le fun. Ici, en effet, vous pouvez effectuer des figures acrobatiques en décollant dans les airs grâce à de mini-tremplins. Les figures se font évidemment automatiquement (pas besoin de faire de vrais 360 sur votre planche), et les « Yahoo ! » que poussent le perso en les effectuant rendent le tout encore plus tripant. Une excellente borne, donc, que tous ceux que l'évocation des sports d'hiver rend nostalgiques peuvent essayer. Ici, les bobos ne sont que virtuels !







Points forts :
La sensation de vitesse.
Les figures acrobatiques.
Un jeu simple d'accès.



X-Men vs Street Fighter

Capcom

86 %

Depuis un certain temps, la politique de Capcom peut se résumer en deux mots : rentabilité maximum. L'arrivée d'un nouveau jeu de combat reprenant, comme l'indique clairement le titre, les personnages des X-Men et de Street Fighter laisse perplexe. Il est en effet possible de l'appréhender de deux façons : soit on le rejette sans autre forme d'explication, histoire de dire qu'il ne faut pas nous prendre pour des gogos ; soit on essaie de voir ce qu'il vaut objectivement, l'esprit neuf et sans arrière-pensées, en se mettant à la place du joueur lambda qui découvre ce genre de jeu. C'est ce point de vue que je vais essayer d'adopter même si, ce n'est pas vraiment facile.













X-Men versus SF reprend huit personnages de chacune des séries. C'est ainsi que l'on retrouve Cyclope, Tornade, Rogue, Gambit, Electro, Serval, Juggernaut et Sabretooth (pour les X-Men), et Ryu, Ken, Chun-Li, Nash, Cammy, Bison, Zangief et Dhalsim (pour les Street Fighters). Lorsque vous débutez un tournoi, vous devez choisir deux combattants parmi les seize proposés. Cela peut donner naissance à des teams inédits assez intéressants. En cours de jeu, vous ne dirigez qu'un seul personnage, bien sûr, mais vous pouvez changer de combattant à n'importe quel moment, et autant de fois que vous le voulez. Cela apporte une petite dimension tactique puisqu'en choisissant bien votre équipe, vous pourrez prendre deux combattants qui se complètent avec des styles assez différents (évitez les teams Ryu-Ken SVP, ce n'est pas très original). Après avoir défait les différentes équipes qui se seront frottées à vous, vous allez devoir vous débarrasser d'un gros morceau : Apocalypse. Ce perso immense occupe la quasi-totalité de l'écran et pour le vaincre, vous devrez le frapper de nombreuses fois à la tête (Chun-Li avec son lightning kick en l'air est très efficace pour cela). Enfin, le combat final vous verra affronter le second personnage de votre propre équipe. On revient finalement au jeu en un contre un.

Faisant beaucoup plus penser aux X-Men et autres Marvel Super Heroes qu'à Street Fighter, ce jeu joue à fond la démesure : sauts en l'air sur plusieurs écrans, enchaînements à gogo (au sol ou en l'air), super attaques très impressionnantes (le super hadoken de Ryu ressemble au Super Optic Flash de Cyclope, autrement dit il remplit plus d'une moitié d'écran)... Ce qui est sûr au moins, c'est que ça en jette.

Bref, voilà un jeu assez impressionnant, que la plupart des adeptes de Street Fighter que je connais laissent pourtant de côté, mais qui rencontre tout de même, dans la plupart des salles, un beau succès. On sent néanmoins — cela pourrait difficilement être plus flagrant — que Capcom se repose de façon éhontée sur ses lauriers. C'est franchement dommage !

Points forts :
Il est possible de former des équipes inédites.
Le jeu est franchement impressionnant.

Side by Side

Taito

88 %

Des trois jeux de course testés ce mois-ci, Side by Side est peut-être la simulation qui m'a le plus branché. Pourtant, à l'instar de Winding Heat, il n'y a vraiment pas grand-chose à en dire. Vous avez à votre disposition huit véhicules différents, vous pouvez sélectionner trois vues, courir sur quatre circuits... Bon, c'est la recette habituelle. L'originalité du titre vient du fait qu'à chaque circuit est associée une saison (et un niveau de difficulté). Par exemple, au printemps, avec les arbres en fleurs qui perdent leur jolie parure sur la route, vous participez à une course assez pépère. En revanche en hiver, les routes sont verglacées et seuls les « Ace Driver » sauront faire autre chose que heurter constamment les bords de la chaussée. C'est vraiment très, très difficile. Représenté de façon classique, avec des caisses aux textures très réussies, des décors en bitmap, etc., Side by Side se révèle très agréable à conduire, et sa prise en main s'effectue assez facilement. Du classique de qualité, j'aime.







Points forts :
Voir les points forts de Winding Heat.



Nouvelles du Japon

Wave Runner/ Aqua Jet
Sega/Namco

Décidément, la mode des simulations de jet-ski paraît bel et bien lancée. Après le Jet Wave de Konami (arcade) et le Wave Race de la Nintendo 64, voici deux nouvelles bornes qui, à l'heure où vous lirez ces lignes, devraient être sorties au Japon. La première, Wave Runner, vous invite à manipuler un marine-jet (une version assise de moto des mers). Trois courses vous attendent — il faut boucler chacune d'elles en deux tours —, et la conduite promet d'être assez technique ; les adversaires qui vous précèdent créant des vagues qui peuvent modifier votre adhérence (si tant est que l'on puisse parler d'adhérence sur l'eau).
En ce qui concerne l'Aqua Jet (carte System 22 de Namco), les choses sont un peu différentes. Ici, vous êtes debout, et vous pouvez relever ou faire plonger le nez de votre machine en agissant sur l'axe vertical de votre guidon (il dispose d'un peu de jeu, vous pouvez donc le pousser vers le haut ou le bas). Un seul circuit est disponible ici, mais, à l'instar de Ridge Racer, il se modifie selon que vous choisissiez le niveau Standard ou Expert (une portion supplémentaire de circuit devient accessible en Expert). Un jeu apparemment fun qui vous autorise à effectuer des bonds à partir de tremplins. Vivement la sortie de ces bornes en France !



Second Earth-Gratia
Jaleco

Histoire de faire plaisir à Wonder et à tous les adeptes de shoot them up arcade qui n'ont pas tant de bons titres à se mettre sous la dent en ce moment, voici Gratia. Ce shoot assez classique, dans le fond, possède au moins une originalité : son mode de représentation en vue de trois-quarts. C'est en effet assez peu courant. Trois tirs différents sont à votre disposition : le 3-way, le laser et le tir en « vagues », très puissant. Un système de pastilles bonus (de couleur), à ramasser, augmente leur capacité. Ce qui est fin, c'est que selon le tir que vous choisissez, votre vaisseau se déplace à une vitesse différente. Ainsi, avec le laser, votre engin se déplace très vite mais sa puissance de feu est vraiment moyenne. C'est le contraire avec le tir à vagues. Et puis, bien sûr, il y a les bombes pour anéantir tous les adversaires au sol. Un shoot them up simple mais complet, dont nous vous reparlerons davantage lorsqu'il sortira dans notre beau pays.

Neo Bomberman
Hudson

Je sais, on vous en a déjà parlé, mais l'arrivée d'un Bomberman en arcade est tout de même un petit événement, et refaire le point sur ce titre, apparemment très intéressant, ne me paraît pas tenir de l'hérésie. Alors, lâchons-nous ! Les personnages présents dans cette version, à l'instar du Bomberman de la Saturn, reprend bien sûr quelques-uns des personnages des séries phares de Hudson. Au rayon nouveautés, signalons plusieurs petits détails assez réjouissants. Par exemple, certains persos ont ici des capacités innées : l'un peut poser des bombes qui se déplacent au hasard, un autre peut se déguiser en bloc (!), un troisième peut feinter et poser des fausses bombes qui n'exploseront pas, un quatrième peut disparaître et réapparaître ailleurs sur l'écran... Le délire total ! Le système d'œufs a été conservé. Vous pouvez donc chevaucher des montures très utiles (pour passer au-dessus des blocs, effectuer des dash...), mais il est également possible de tomber sur des animaux « malus ». La monture n'étant pas reconnaissable avant de passer sur l'œuf, il faut faire très attention. Un jeu forcément excellent que l'on verra tout d'abord débarquer sur Neo Geo. Ça nous changera des jeux de combat !



Une rubrique réalisée par Chris, avec la participation de Wonder.









HORAIRES :
Lundi - Samedi
10 H a 19 H 30
Non stop !
Appeler nous pour
les disponibilites
au
01 46 34 24 16

PLAYSTATION PAL
Avec 1 Cd Démo
une Manette
+ 200 Frs de bons d'achats : 1490 Frs

Service Apres Vente
Reparation & Modification
de vos consoles
Devis gratuit sur demande
Pose Adaptateur Universel
sur PSX en 2 Heures
349 Frs

SATURN PAL
Avec 1 Cd Démo
une Manette + Mémoire
de sauvegarde intégré
+ 200 Frs de bons d'achats : 1490 Frs

EPROM
SERA
OUVERT
TOUT LES
DIMANCHE
DE DECEMBRE
DE
11 H A 18 H

Le Reseau EPROM

NEUF & OCCASION
ECHANGE & RACHAT



Virtua Cop 2
399 Frs
VCop 2 et Gun
499 Frs



Die Hard
PSX & SATURN
369 Frs



MACROSS
Sat Jap : 399 Frs



BUSHIDO BLADE
Psx Jap : 499 Frs

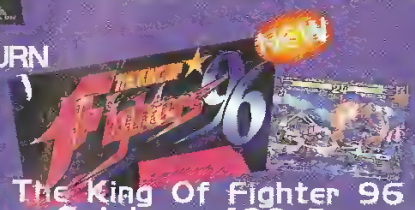


Les Chevalier de Baphomet
Psx Pal : 369 Frs



Virtual On
399 Frs





The King Of Fighter 96
Sat Jap : 499 Frs
Vers le 20 Decembre



Psx Jap
499 Frs





CRASHBANDICOOT
PAL ou US 369 Frs



2XTREME
PSX : 369 Frs



DAYTONA USA 2
SAT : 369 Frs



Destruction Derby 2
PSX US : 369 Frs

SATURN & PSX : 369 Frs

VOUS POUVEZ VOUS AUSSI NOUS REJOINDRE : TEL : 01 43 26 56 75

LAGNY WARRIOR GAMES
124 Rue Saint Denis , 77400 Lagny
TEL : 01 60 07 31 98 FAX : 01 48 65 22 30

LORIENT GAMES STATION
48 Rue de Liège , 56100 Lorient
TEL : 02 97 64 40 77 FAX : 02 97 21 89 28

MARSEILLE AXE LOISIR
25 Boulevard Salvador , 13006 Marseille
TEL : 04 91 55 61 58 FAX : 04 91 55 61 59

NANCY CYBERSOFT
48 Rue Henri Poincarré , 54000 Nancy
TEL : 03 83 37 82 72 FAX : 03 83 37 67 89

MONTPELLIER TOP GAMES
1Rue Saint Come , 34000 Montpellier
TEL : 04 67 52 97 05 FAX : 04 67 60 52 62

ST LOUIS OBJECTIF GAMES
10 Av du Général de Gaule , 68300 St Louis
TEL : 03 89 67 08 37 FAX : 03 89 67 08 37

GRENOBLE POLYHEDRON
11 Bis Cours Berriat , 38000 Grenoble
TEL : 04 76 43 27 93 FAX : 04 76 87 27 43

ROUEN WARP ZONE
13 Rue Des Augustins , 76000 Rouen
TEL : 02 35 89 02 78 FAX : 02 35 98 04 37



EPROM



7 Rue Gay Lussac
75005 Paris

✆ 01 46 34 24 16

PLAYSTATION VO

ADIDAS POWER SOCCER	369 F
ALIEN TRILOGY	369 F
ALONE IN THE DARK 2	369 F
ASTERIX	369 F
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	369 F
BLAM MACHINE HEAD	369 F
BUBBLE BOBBLE	369 F
CHRONICLES OF THE SWORD	369 F
COMMAND & CONQUER	369 F
CRASH BANDICOOT	369 F
DAVID CUP TENNIS	369 F
DESCENT	369 F
DISCWORLD	369 F
FIFA 97	369 F
FINAL DOOM	369 F
FORMULA 1	369 F
GUNSHIP	369 F
HEXEN	369 F
JAMMING	369 F
JET STRIKE	369 F
JUMPING FLASH 2	369 F
KRAZY IVAN	369 F
LOTOCROSS	369 F
MYST	369 F
NBA IN THE ZONE	369 F
NEED FOR SPEED	369 F
NHL 97	369 F
OLYMPIC GAMES	369 F
OLYMPIC SOCCER	369 F
OUR GOLF 97	369 F
PGA TOUR 97	369 F
PHILOSOMA	369 F
PRO PINBALL	369 F
RAYMAN	369 F
RIDGE RACER	369 F
SAMPRAS TENNIS	369 F
SOVIET STRIKE	369 F
STREET RACER	369 F
TEKKEN 2	369 F
TIME COMMANDO	369 F
TOMB RAIDER	369 F
TOTAL NBA 97	369 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	299 F
WORLD WIDE SOCCER 97	369 F

PLAYSTATION VF

ADIDAS POWER SOCCER	369 F
ALIEN TRILOGY	369 F
ASTERIX	369 F
BUBBLE BOBBLE	369 F
CASPER	369 F
DARK SAVIOR	369 F
EXHUMED	369 F
FIFA 97	369 F
HEXEN	369 F
JET STRIKE	369 F
JUMPING FLASH 2	369 F
LEMMINGS 3D	349 F
MICRO MACHINE V3	369 F
NBA JAM EXTREME	369 F
NHL 97	369 F
OLYMPIC SOCCER	369 F
PGA TOUR 97	369 F
PROJECT X2	369 F
RAYMAN	369 F
RIDGE RACER	369 F
SOVIET STRIKE	369 F
TOMB RAIDER	369 F
TUNNEL B1	369 F
VIRTUA COP + PISTOLET	449 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	299 F
WORLD WIDE SOCCER 97	369 F

SATURN

Console Jap + 1 Jeu	1890 F
BATSUGUNN	399 F
DRAGON FORCE (U.S.)	399 F
ENEMY ZERO (4CDs)	449 F
FATAL FURY REAL BOUT	499 F
FUNKY FANTASY	399 F
KING OF FIGHTERS 96	499 F
KING OF FIGHTERS 96 (sans cartouche)	399 F
SAMOURAI SHODOWN III	499 F
SAMOURAI SHODOWN III (sans cart.)	399 F
SAKURA WARS	499 F
PUZZLE BOBBLE 2X	329 F
DAYTONA USA II	399 F
RIGLORD SAGA	399 F
LUNAR SILVER STAR	449 F
AFTERBURNER	299 F
LANGRISSER 3	449 F
MASTER OF MONSTER	449 F
MACROSS	449 F
SHINING THE HOLY ARK	399 F
DOKIOUSEY IF II (X)	449 F
CHRISTMAS NIGHTS (Nights dans dis')	499 F
BUG 2	399 F
SHIN MEGAMI TENSEI DX	449 F
SONIC EXTREME	399 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F
THUNDER FORCE II & III	349 F
THUNDER FORCE 4 & ARC	349 F
DIE HARD TRILOGY	399 F
WORLD HEROES PERFECT	399 F
SCORE BATTLE	399 F
GRADIUS PARODIUS	399 F
SHAKAIDER	399 F
HYPER DUEL	399 F
SENGOKU BLADE	399 F
VIRTUA COP II + Pistolet	499 F
VIRTUA COP II	399 F
VIRTUAL ON	399 F
VIRTUA FIGHTER II	299 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	299 F
SEGA RALLY	399 F

PLAYSTATION VERSION JAPONAISE

BUSHIDO BLADE	SD FIGHTER
CONTRA LEGACY OF WAR	DESTRUCTION DERBY 2
LEGACY OF KAIN	WILD ARMS
RESIDENT EVIL	ADV. OF LOLO (U.S.)
RIDGE RACER	VIRTUAL TENNIS 2
RIDGE RACER REVOLUTION	
SOUL EDGE	
TOBAL NO 1	

ACCESSOIRES

CABLE PERITEL VHS	249 F
CABLE LINK	129 F
COBRA TURN	299 F
VOLANT	399 F
PISTOLET SATURN	249 F



COMMENT COMMANDER ?

Par Téléphone :
au 01 46 34 24 16 (10 Ha 19 H 30)

Par Fax :
au 01 46 34 09 01 (24 H sur 24)

Par Courrier : EPROM
7 RUE GAY LUSSAC
75005 PARIS

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Tel :

Références	Machine	Quantité	Prix
		Frais de Port	+ 30 Frs
		TOTAL	

Mode de règlement :
CB : /__/__/__/__/ /__/__/__/__/ /__/__/__/__/ Exp fin /__/__/ /__/__/
Chèque ci joint : /__/ Contre Remboursement (+ 43 F) /__/ Mandat /__/
PORT : collissimo : + 0F Chrono : + 10F (Console et objet lourd +80F ou +100F)

Nos prix peuvent être sans préavis. Illustrations non contractuelles. Nous ne pouvons être responsables des erreurs d'impression. Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectifs.

Over the World

Vandal Hearts

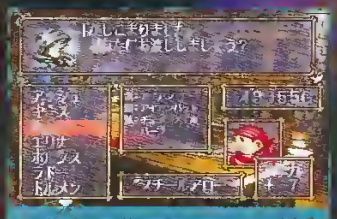
PlayStation

Les RPG, au sens où nous — Européens — l'entendons, ne sont pas légion sur PlayStation. Parmi la noyée de titres basés essentiellement sur le japanim', il y a parfois des exceptions ; Vandal Hearts en fait partie. Chose étonnante, ce RPG est signé Konami, un éditeur plus connu pour ses simulations sportives. Et pour un premier, on peut affirmer sans aucun doute que c'est une réussite. Cela étant rendu à César ce qui appartient à César : le scénario de Vandal Hearts n'est pas révolutionnaire. Dans la mesure où Sega a déjà commercialisé un jeu similaire, Kingdom Sega (Mystaria en français), dont la suite est d'ailleurs en passe de sortir. Mais ne nous égarons pas et revenons au sujet qui nous préoccupe.

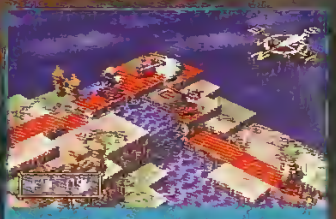
Vandal Hearts est un jeu basé essentiellement sur les combats, dont la progression ne pourrait être plus linéaire. Ce dernier aspect suffit à lui seul à rendre le jeu inabordable à un large public — plus à l'aise avec l'égyptologie que versée dans le déchiffrage des hiéroglyphes nippons ! Si les combats occupent une place prépondérante, le côté baroudage n'est toutefois pas de mise. Comme bon nombre de RPG tactiques, Vandal Hearts repose sur des mécaniques typiquement wargame. Le champ de bataille est constitué d'une succession de cases assemblées en véritable 3D, mais selon une perspective rappelant la 3D isométrique. Chaque personnage dispose d'un potentiel de déplacement qui se compte en cases : un guerrier lourdement armuré pourra avancer de six cases, tandis qu'un mage vêtu d'une simple robe ne pourra parcourir que huit unités de déplacement. Très rapidement, vous réaliserez que les archers sont souvent des éléments clés dans votre plan d'action, grâce à leur capacité d'attaque à distance. Après qu'il a subi une volée de flèches, l'adversaire ne peut imaginer qu'une seule attaque avant de succomber à votre riposte. Les magiciens sont, eux aussi, très efficaces grâce à des sorts d'attaque affectant une zone. D'effet — tous les adversaires présents dans la zone subissent des dommages. Vous contrôlez les personnages individuellement, mais chaque déplacement doit être mûrement réfléchi. Par exemple, le



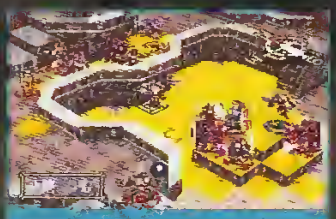
Lorsqu'un personnage reçoit un coup mortel, il s'écroule dans une gerbe de sang un peu abusive.



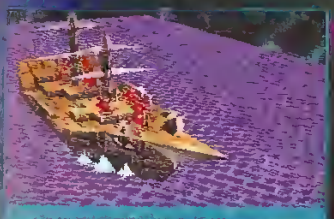
La phase d'équipement indique si l'arme (ou l'armure) équipée accroît les pouvoirs d'un perso



La portée des armes ou des sorts est indiquée en surbrillance rouge.



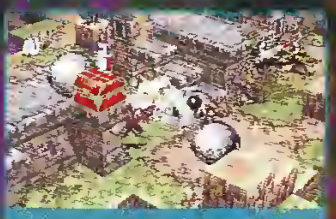
La zone affectée par les effets d'un sort s'affiche aussi en surbrillance, en jaune cette fois.



Certains événements s'accompagnent d'une séquence cinématique.



Le rapport entre les ennemis et alliés morts détermine vos gains monétaires.



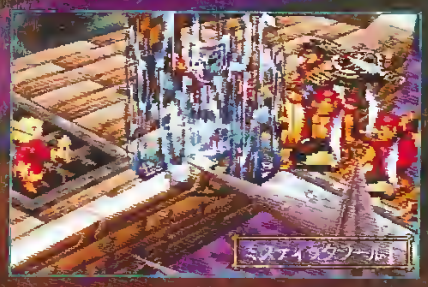
Vous pouvez pousser des rochers qui endommagent les persos se trouvant dans l'alignement.



La carte du champ de bataille permet d'établir une véritable stratégie d'ensemble.

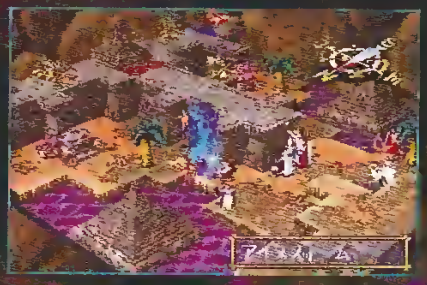
Une magie tape-à-l'œil

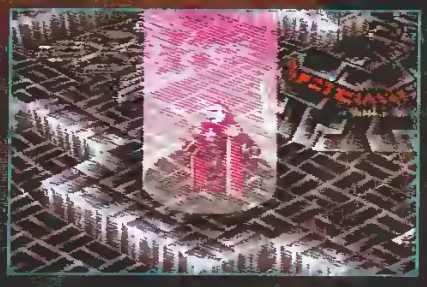
La magie est l'une des composantes principales de Vandal Hearts. Les effets spéciaux employés pour illustrer un sort sont originaux et peuvent parfois se révéler très impressionnants. Un bon conseil, si vous pensez investir dans ce jeu, prenez le temps de faire des essais afin de savoir quels sont les effets des sorts nouvellement acquis.



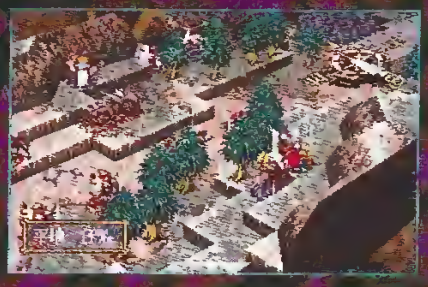
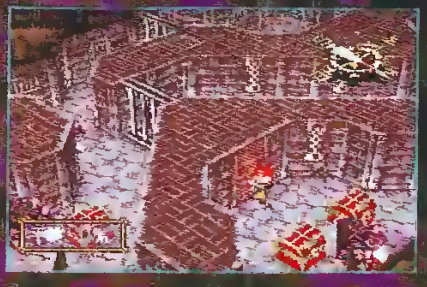
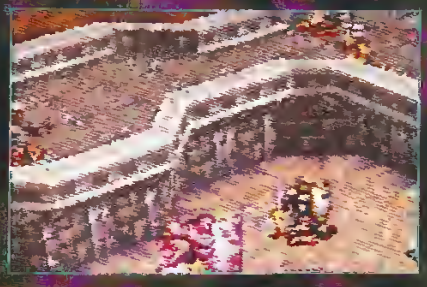










Les champs de bataille



Vandal Hearts

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
KONAMI
textes
JAPONAIS
genre
RPG TACTIQUE

L'aspect tactique omniprésent.

Jouable malgré les textes japonais.

Les personnages en bitmap...

... et la pixellisation qui en résulte.

Il est bel et bien présent, les personnages en polygones auraient été plus agréables. Cela aurait évité la pixellisation des personnages lors des zooms qui ponctuent le combat. Quoi qu'il en soit, l'intérêt du jeu n'en souffre pas.
Il nous reste maintenant à espérer que Konami commercialise ce jeu en France. Car, dans la lignée de Shining Force 1&2 et de Myster, Vandal Hearts aurait, sans nul doute, se trouver un public.

Wolfen

trait de placer un personnage sur un escalier lui confère un avantage si son adversaire se trouve en contrebas. De même, lorsque vous attaquez de flanc ou de dos, vos chances d'infliger un coup mortel augmentent. Mais attention, ce qui est valable pour vous l'est aussi pour les troupes ennemies gérées.
Nous l'avons vu, les textes en japonais ne sont pas véritablement un obstacle au bon déroulement du jeu. Toutefois, pour les combats, vous avez une tâche bien précise à accomplir pour être déclaré vainqueur. Cela ne pose pas de problème lorsqu'il s'agit de massacrer tous les ennemis ou de tuer des Minotaures occupant un village (en épargnant les villageois, même si ceux-ci se montrent violents à votre égard). En revanche, ça se complique lors des missions où vous devez protéger un personnage particulier (dont le nom est bien entendu écrit en japonais). Il faut alors mener un premier combat et, si le personnage est tué, recommencer une seconde fois en prenant les précautions nécessaires. En règle générale, en observant la dernière action qui a conduit à la défaite, il est possible de déduire logiquement le but précis du combat.
On peut cependant faire quelques reproches à la réalisation du jeu. Si la



Le cheminement est tout ce qu'il y a de plus linéaire. Cela évite de longues errances à la recherche de l'étape suivante.

Planète jeux



Géant. J'ai envie

Over the World

Riglord Saga 2

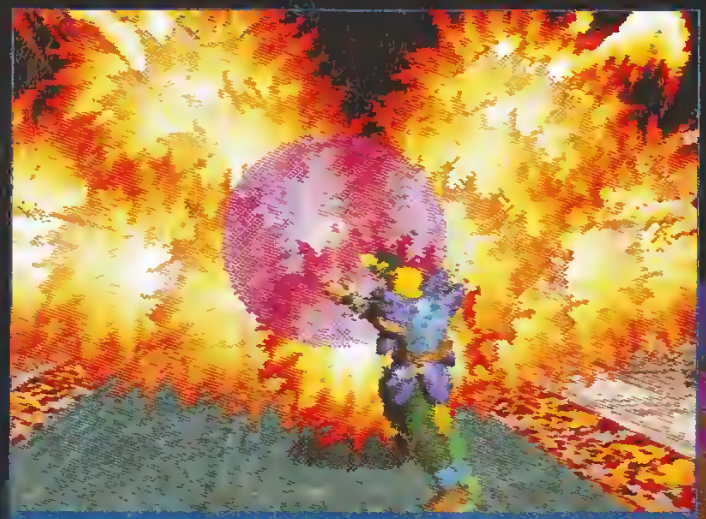
Saturn

Lors de sa sortie, Riglord Saga (commercialisé en France sous le nom de Mystaria) est un jeu de rôle que l'on peut qualifier d'avant-gardiste. En effet, ce jeu était précurseur en matière de RTG 3D. Il semblait donc évident qu'une suite verrait le jour et c'est aujourd'hui chose faite avec un second volet baptisé en toute simplicité Riglord Saga 2.

Le premier constat qui s'impose, c'est que le jeu n'a rien perdu de son côté spectaculaire. L'intro se charge un effet de style sur le modèle avec une boule de feu à côté de laquelle Son Goku et ses amis font office de petites filles aux allumettes neurasthéniques. Toute l'action se déroule donc un environnement 3D où, fait assez rare, les personnages et l'décor s'intègrent parfaitement aux 3D, c'est-à-dire sans pixellisation ou autre saccade. Les combats, qui constituent la majorité de l'action, sont de toute beauté et représentent sur ce



Problème pour les non-nippons : l'ordre des actions répertoriées dans la liste change sans arrêt.



San Goku peut aller se rhabiller. Dans Riglord Saga, la magie est aussi dévastatrice qu'elle est impressionnante.

plan-là la vengeance. Attaques physiques et sorts de magie font l'objet de superbes animations dont on ne se lasse guère. Le premier combat vous fera découvrir un large éventail des capacités des personnages. On retrouve la même interface avec la possibilité de configurer soi-même les menus d'actions. C'était l'un des gros atouts du premier volet en VO où,

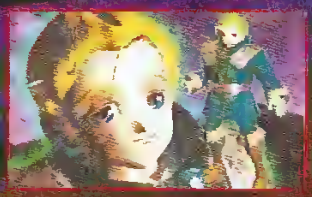
Les suppôts du mal

Ce bestiaire présente quelques-unes des créatures qui constituent les forces ennemies. Mais ce n'est là que du menu fretin en comparaison avec les hordes monstrueuses qui vous attendent à un stade plus avancé de la partie. Heureusement, votre personnage aura acquis une plus grande expérience en cours de route...



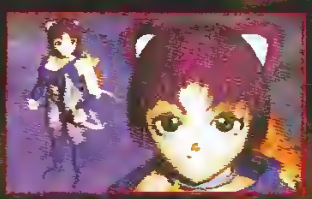
Les Riglords

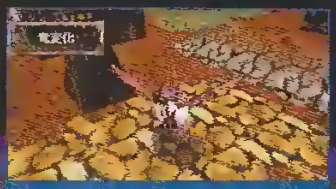
Voici une petite présentation des principaux personnages qui interviendront au cours de votre aventure.

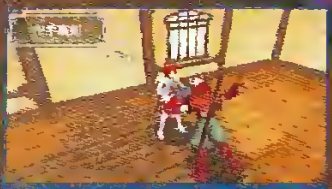




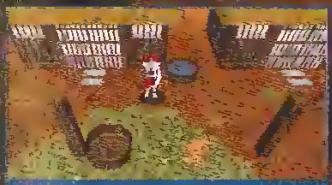



Comme dans Riglord Saga 1, certaine personnages peuvent se métamorphoser en dragon.



Les animations des combats sont superbes et les attaques se modifient au fil du jeu.



La gestion du matériel est simple grâce aux icônes et à l'affichage des caractéristiques

A l'aide d'un système élémentaire de notes, on aurait quelle action aurait quel effet, l'interface est identique à une différence près, mais quelle différence ! D'un tour à l'autre, l'ordre prédéfini des actions se modifie, plaçant la dernière attaque employée au sommet de la

Riglord Saga 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
MICRO CABIN CORP.
textes
JAPONAIS
genre
RPG

Les graphismes et l'animation.

L'aspect tactique.

Interface injouable pour les Occidentaux.

liste... Bonjour l'angoisse et merci Reyda ! C'est bien dommage car, autant le premier volet était parfaitement jouable en VF, autant celui-ci se révèle inaccessible à moins de posséder quelques notions de japonais quand qu'il en soit, Riglord Saga 2 reste toujours aussi accrocheur. Il ne reste plus qu'à espérer que Sega France prenne les dispositions qui s'imposent pour mettre cet excellent Riglord Saga à la portée de tous.

Wolfen

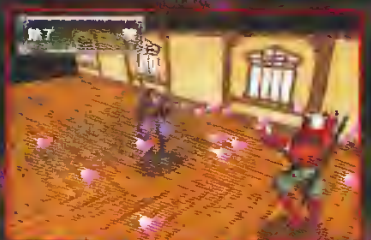
Magie

Comme dans le volet précédent, les attaques magiques sont superbes. La puissance des sorts augmente avec l'expérience de votre personnage.







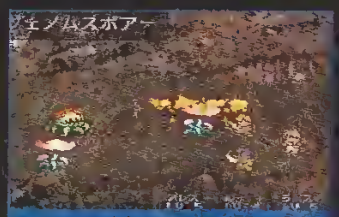



Over the World

Saturn
Lunar
Silver Star Story

Lunar. Ce nom n'est pas inconnu des possesseurs de Mega CD, puisqu'il fut le premier jeu de rôle à être édité sur ce support. Et à l'époque, c'était une petite révolution ! Jugez donc : une aventure palpitante, des séquences animées venant émailler les grands moments de la quête, une conversion digne du concept-disque... Même si aujourd'hui le Mega-Drive-like n'est plus vraiment en devenir — mais que — monnaie courante sur toutes les machines, force est de constater que Lunar reste un très bon titre. D'abord, les graphismes sont mignons et le design des personnages est signé Sadamoto (Nadia ou le Secret de l'eau bleue, ça vous dit quelque chose ?), ce qui confère une certaine épaisseur aux héros, et surtout à l'héroïne qui exprime ses moindres émotions par différents chara très mélodieux. La quête en elle-même est plutôt classique mais très sympa, et on se laisse vite griser par cette histoire de chevalier dragon, le destinée implacable qu'on devra accomplir à défaut de nier (c'est le lot de tous les RPG, n'est-ce pas ?). Par ailleurs, le système de déplacement dans les « donjons » permet de jouer les combats avec les monstres à la condition d'avoir de bons réflexes. Et le menu des batailles permet de créer ses tactiques de combat applicables quand on veut (par exemple le personnage féminin principal lance des sorts pendant que les combattants attaquent sont même), ou bien on peut laisser agir l'intelligence artificielle lorsqu'on en a assez. Très pratique ! Tout est donc fait dans ce jeu pour vous apporter des heures d'aventure et de bonheur.

Ryoko



Les monstres possèdent des pouvoirs enquiquinants, comme asperger des spores.

Lunar Silver Star Story

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
GAME ARTS/ KADOKAWA SHOTEN
textes
JAPONAIS
genre
RPG

Le système bien pensé.
Les séquences animées.
L'ambiance sonore.

Les combats peu instinctifs.
Dans la langue de Musashi.



Ici, vous allez négocier le diamant du Dragon et suivre votre destinée : partir à l'aventure !



Au début, les options des combats sont indigestes. Optez pour le combat automatique !



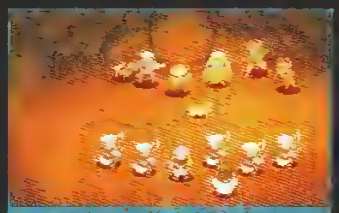
Alex, le jeune héros, veut convaincre Lunar de l'accompagner en expédition dans la grotte du grand Dragon blanc.



Le grand Dragon blanc vous offre un diamant pour récompenser votre perspicacité. Qu'allez-vous bien pouvoir en faire ?


THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES
★MILITARY★
LA VITESSE,
VOUS ADOREZ.
VOS ADVERSAIRES,
VOUS LES FLINGUEZ.
Débarquement des Micro Machines armées jusqu'aux dents
Vous pouvez désormais massacrer vos concurrents en les mitraillant pour prendre la tête des 30 courses ou simplement les bombarder sur l'un des 30 terrains de bataille inédits. Jouable jusqu'à 8 simultanément, Micro Machines Military vous promet des heures de jeux canons.
Codemasters
pure gameplay
15.11.96
J-CART
MEGA DRIVE

Over the World



Le héros voit son père et ses voisins fusillés. Comme le dit Chris : « Ça pisse bien le sang ! »

Arc the Lad II

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SONY
textes
JAPONAIS
genre
RPG TACTIQUE

Le nombre de persos.
La difficulté des combats.
Le système instinctif.

Musiques inégales.
Linéarité du scénario.

Est-il besoin de présenter ce titre aux possesseurs de PlayStation ? La première version du célèbre jeu de rôle mâtiné de tactique a sans doute fait le bonheur des premiers officiants de cette console. Et cette suite semble bien partie pour déclencher la même passion. D'ailleurs, à sa sortie, vous pouvez récupérer les sauvegardes de votre Arc I pour les transférer dans Arc II, car tôt ou tard l'un et ses compagnons surgiront dans votre aventure. Mais mesurons tout le monde : les nouveaux héros sont à la hauteur. Vyse l'écumeur, Eis, un jeune chasseur de primes à la recherche de son père « pyropsychiques », qui va devoir se lancer dans une grande épopée après sa rencontre avec Leaza. Cette jeune fille a le don d'apprivoiser les bêtes sauvages. Après un rêve sanglant qui évoque l'enfance tourmentée du héros, vous plongez directement au cœur de l'action : vous commencez vos premières missions en vous rendant au comptoir de la guilde locale. Par ailleurs, les premiers combats vous mettent tout de suite dans l'ambiance ; visuellement c'est très réussi et les digits vocales, excellentes, renforcent encore l'ambiance.
Vyse et Gene montent de niveau régulièrement et se spécialisent dans un type d'arme, tout en remplissant leurs poches avec les primes allouées aux missions. Et ces dernières sont suffisamment variées pour vous garantir plein de nuits blanches !
À Noël, croquez à mort pour que Arc the Lad II et vos longues soirées d'hiver vous soient enfin agréables.

Kayda

Arc the Lad II

PlayStation







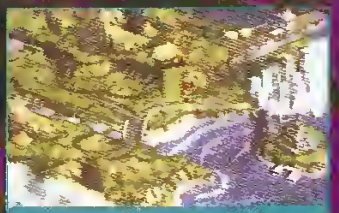
Les mafiosi, au service d'un mystérieux boss, veulent reprendre Leaza vivante.



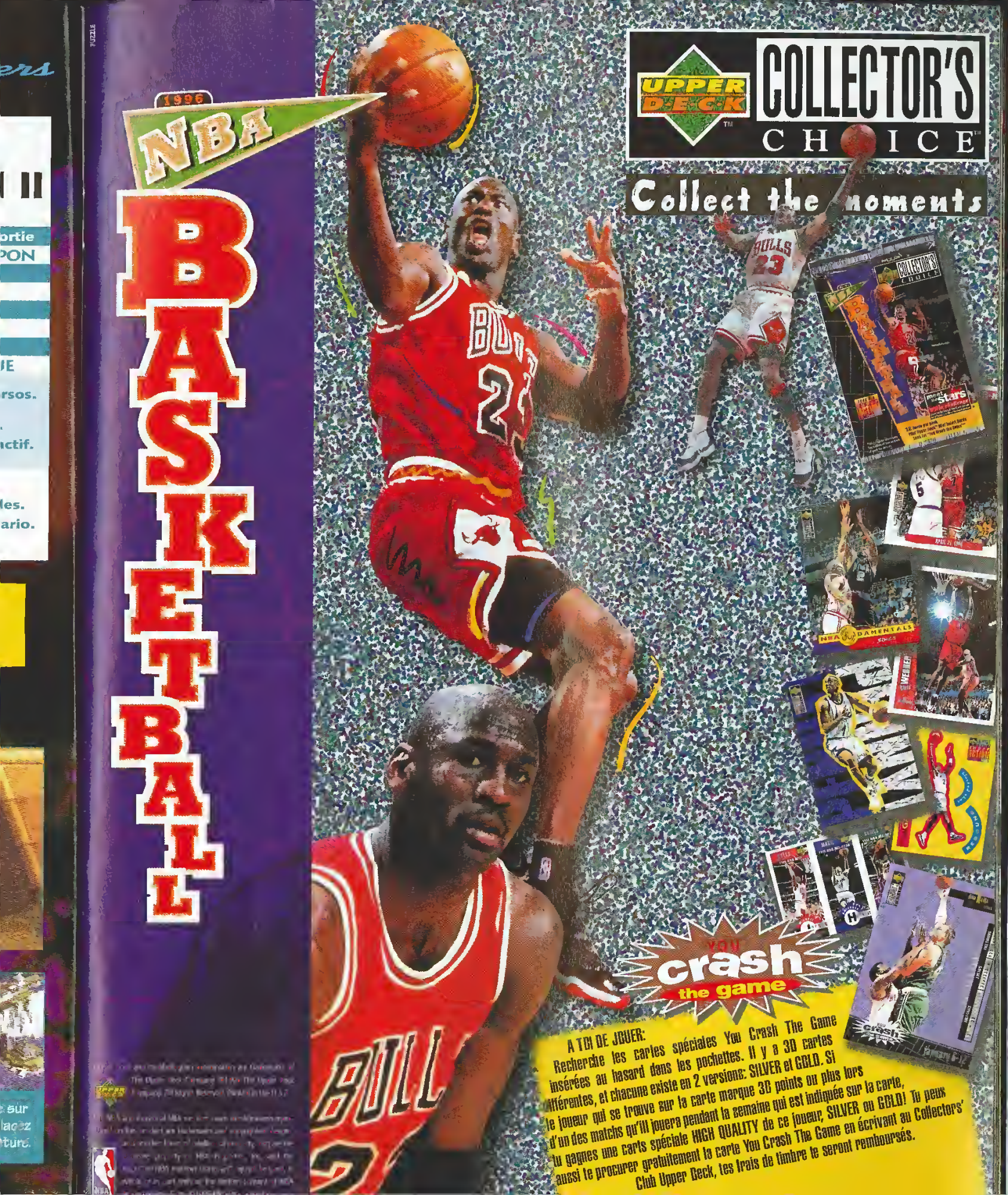
Leaza blessée, vous vous rendez chez Shu, puis partez à la recherche du Dr Rad.



Affrontement dans le bar de la ville. Pensez à invoquer l'Fire Shield pour votre survie.



Voici la très jolie carte sur laquelle vous vous déplacez au début de votre aventure.


1996
NBA
BASKETBALL
UPPER DECK
COLLECTOR'S CHOICE
Collect the moments
YOU crash the game
ATTACK DE JOUER:
Recherche les cartes spéciales You Crash The Game insérées au hasard dans les pochettes. Il y a 30 cartes différentes, et chacune existe en 2 versions: SILVER et GOLD. Si le joueur qui se trouve sur la carte marque 30 points ou plus lors d'un des matchs qu'il jouera pendant la semaine qui est indiquée sur la carte, tu gagnes une carte spéciale HIGH QUALITY de ce joueur, SILVER ou GOLD! Tu peux aussi te procurer gratuitement la carte You Crash The Game en écrivant au Collectors' Club Upper Deck, tes frais de timbre te seront remboursés.

Over the World

Saturn/PlayStation

Samurai Spirits III

La série des Samurai Spirits se révèle quelque peu atypique. Familiers tant aux Fatal Fury et autres King of Fighters, plus « grand public », Samurai a tracé sa voie à grands coups de sabre, peu de joueurs étant habitués pour ne faire à son jouabilité quelque peu particulière. Et puis voilà que le troisième volet de cette série fétiche sur Saturn nous donnant à nouveau l'occasion de faire le point sur un titre qui mériterait d'être de légende. Samurai III est basé sur un concept simple : celui du combat en un contre un à l'arme blanche. Parmi les douze protagonistes que compte le jeu, Haohmaru et Gurjuro utilisent le sabre, Nakoruru et Hanzo des couteaux, Kyoshiro une lance... Il y a même un original, Gaira, qui se bat carrément à grands coups de collier (mais bon, il faut voir sa taille !). Bref, les styles sont assez différents et certains personnages étant accompagnés d'un familier (Nakoruru a son aigle, Galford son « Puppy »), vous pouvez imaginer que les variantes sont nombreuses. Assez difficile à appréhender, au premier abord, Samurai III se révèle assez spécial à jouer. On se rend vite compte que l'on n'a pas affaire à un jeu de combat ordinaire. Par exemple, lors du tournoi au level 1 (Easiest), on perd régulièrement des continues en tentant bêtement d'utiliser les coups les plus puissants à tous vu, ou les pouvoirs qui bloquent votre personnage défenseur quelques secondes (vous m'entendez lorsque je retombe sur le sol après qu'un pouvoir m'ait touché que du vent). L'ordinateur apparaît sans faille et sans pitié, et il ne vous fait pas de cadeau. Vous apprendrez vite à utiliser les petits coups bien placés, les esquives... En optant pour une tactique



L'esquive AB permet d'éviter les coups ou de passer dans le dos de votre adversaire.

Samurai Spirits III

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SNK
textes
JAPONAIS
genre
COMBAT

Le travail de conversion est impressionnant de fidélité. On a l'impression de jouer sur Neo Geo.

Samurai IV débarque incessamment sous peu sur Neo Geo. Et, évidemment, il est plus réussi.

courte, vous courez à la défaite. Les enchaînements existent également dans Samurai III, et ils se révèlent véritablement impressionnants et meurtriers. Gurjuro en possède même un infini (bouh !). Cependant, ils sont assez difficiles à trouver (surtout lorsqu'on n'a pas vu la cassette Gamest, accessoire indispensable des chanmés) et les timings qu'ils requièrent s'avèrent souvent très délicats. Il est vrai une adaptation SNK sur arte, à l'ambiance japonisante réel très réussie, qui utilise cette fois encore une cartouche mémoire, assurément bien pratique. Excellent.



Kyoshiro peut invoquer une grenouille à la langue baveuse. Elle vous avale d'un seul coup et vous recrache comme un rien.



Si
Club Européen
La solution pour acheter tes Jeux moins cher
View Point Pour PSX
Need For Speed Pour PSX ou Saturn
Gex Pour Saturn
Mortal Kombat 2 Pour Saturn
X-Men Pour Saturn
Profite et tous le Club Eur
Aucun droit d'
Aucune oblig trimestriel.
Un Catalogue mestre : des Je
Des CADEAUX,
Un Choix Exc réactualisé : pl titres présentés
Toute la produ Sellers" Amério
Une Garantie acheté au "Prix le prix public), Supplémentai
Une livraison Colissimo) en c par Minitel 24
En échange de acheter 3 Jeux

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème !

Club Européen du CD-ROM

La solution pour acheter les Jeux moins cher



Jusqu'à **3 JEUX AU CHOIX 249 F TTC CHACUN** + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/12/98

Et en plus... 2 Cadeaux de bienvenue !

1er Cadeau
Une superbe K7 vidéo Cartoons

2e Cadeau
Un cadeau surprise
Si tu réponds dans les 8 jours.

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Aucune obligation d'achat mensuel ni trimestriel.
- Un Catalogue Magazine Gratuit chaque trimestre : les Jeux, les Infos, les Nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant les points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel parmi nos références, dans les milieux des titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la gamme en française + des références Sélect' Américaines !
- Une Garantie d'Échange sur chaque Jeu acheté au "Prix Club Eur" jusqu'à 30 % sur le prix public, une offre d'une Réduction Supplémentaire sur un autre Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (24 h, sur Disponibilité) en commandant par Téléphone sur Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En commandant tous ces produits, tu ne pourras acheter 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CD au prix

PO1198

BON D'ESSAI GRATUIT

PS3

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Voici le (les) JEUX que je choisis :
1er N° | 2e N° | 3e N°

Je possède une ☐ Saturn ☐ PSX

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

1er Cadeau : Une K7 Vidéo Cartoons
2e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre ainsi que mes 2 Cadeaux Gratuits. Si dans les 10 jours je ne suis pas entièrement satisfait je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du CD ROM sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CD au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeux ou pas de Jeux du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU, je joins mon règlement de 278 F (249 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX, je joins mon règlement de 527 F (498 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX, je joins mon règlement de 778 F (747 F + 29 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (Libellés à l'ordre du Club Européen du CD ROM)
☐ CB N° ____ Expire le ____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F – Dom Tom : 60 F – Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express : ajoute 20 F

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tel _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Date _____
Signature obligatoire

Pour les mineurs : cette offre est soumise à l'autorisation parentale.
Conformément à la loi Informatique et Liberté vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Par notre intermédiaire vous pouvez être amené à recevoir d'autres propositions de notre société. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous le faire savoir par simple courrier.

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et PlayStation

PlayStation — SEGA SATURN

Le Club par Minitel et par Téléphone

08-36-67-05-05 — 3615 CECD

Déchire ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Over the World

Saturn Langrisser III

Jaquette en trois dimensions et fan-book inclus dans la boîte dévoilent une présentation soignée, de prime abord. Mais le jeu est-il à la hauteur du « packaging » ? Vite, lançons-le. Une cinématique intro vous montre les vaillantes nymphettes qui vous soutiendront pendant la bataille. On admire le travail du designer Satoshi Urushihara, célèbre pour Lemnear, Plastic Little, et... — oups, on n'est pas dans Manga Player, là ! Ensuite, une jeune fille vous pose des questions ayant trait à vos vertus et caractères, afin de modeler le héros du jeu à votre image. Fuis elle vous offre un objet en guise de bienvenue. L'aventure peut commencer.

D'abord, c'est un peu décevant : des tonnes de dialogues et peu d'action. Ensuite, une fois sur le champ de bataille, on est un peu frustré de ne pouvoir déplacer les unités indépendamment de leur leader. Cela limite l'aspect tactique des premiers affrontements. Les combats, remakes à grand renfort de 3D, sont plutôt brouillons mais rythmés à regarder. Les sprites sont minuscules mais très numéreux ! Et les macro-options de manœuvre des troupes sont un peu obscures, autant mieux vous laisser le tout en Auto pour jouer rapidement.



Lors de vos déplacements, anticipez les mouvements de l'ennemi pour lui barrer la route.

Cela étant, au final, le jeu est très intéressant lorsqu'on obtient des niveaux élevés et que l'on peut choisir ses unités, lancer des sorts... Bref, profiter de toutes les possibilités offertes par ces jeunes qui changent de classe, apprennent de nouvelles magies...

Malgré la longue introduction et un temps d'adaptation plus ou moins long, ce jeu ne devrait pas décevoir les mordus de Warsome, dont je suis.

Reyda

Langrisser III

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
MASAYA
textes
JAPONAIS
genre
WARGAME

Le design d'Urushihara.
Le système de création du personnage.
Le nombre d'unités de combat.

Beaucoup de bla-bla.
Les combats sont confus.



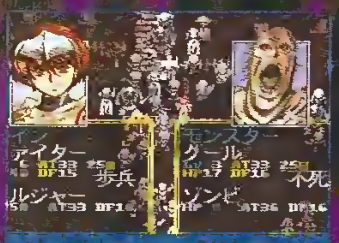
Voici la brochette des belles demoiselles qui vous prêteront main forte. Il y en a pour tous les goûts. Bon allez, chiche, je leur mets des notes (au risque de faire bondir les lectrices) !



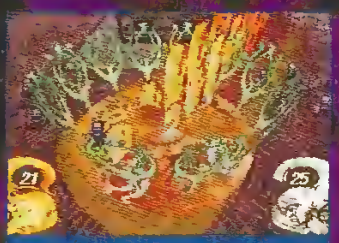
Des questions déterminent votre classe. Serez-vous un fier guerrier ou un preux chevalier ?



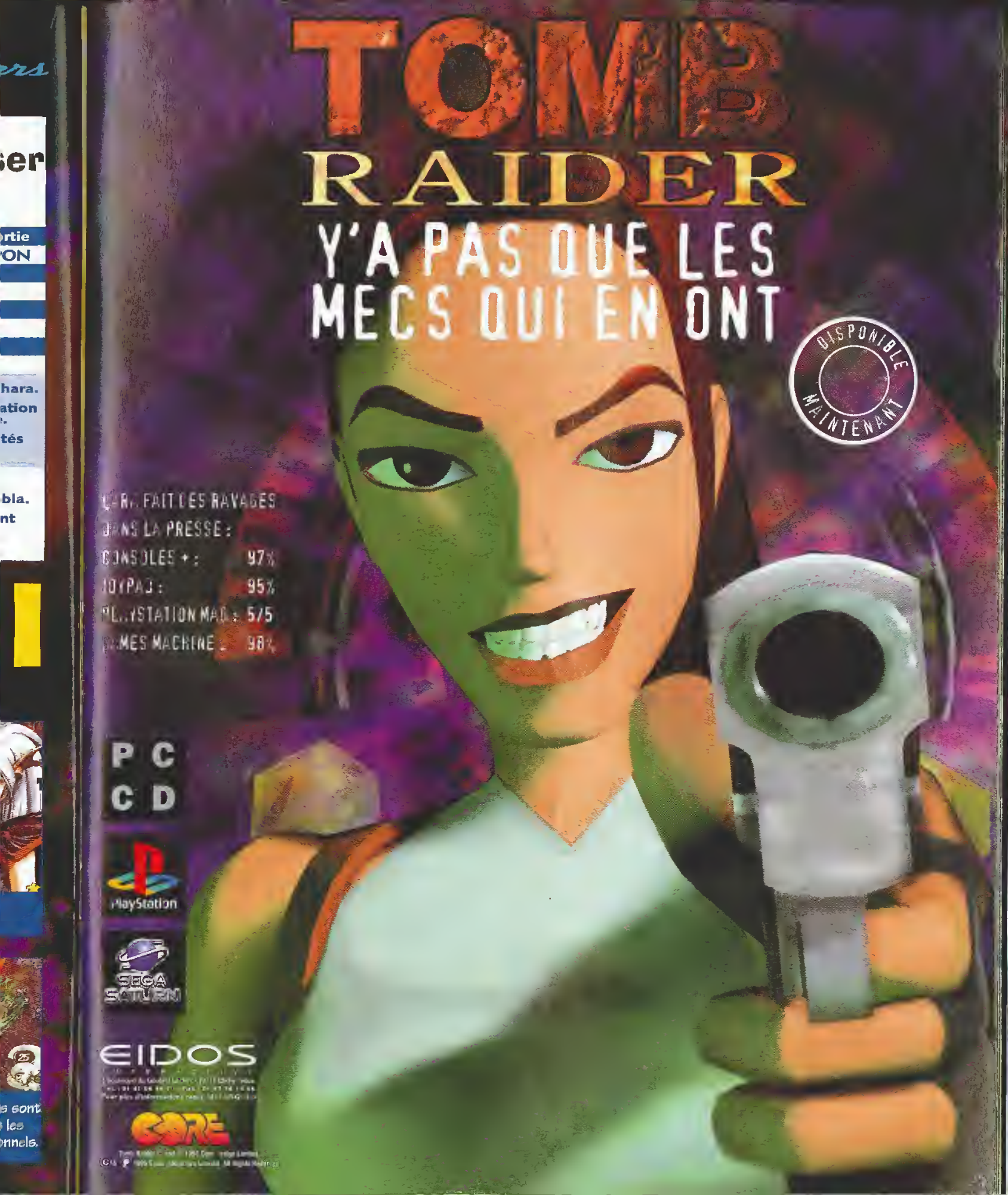
Les combats sont très confus. Ici, il s'agit d'une lutte entre soldats et harpies.



N'oubliez pas de fournir vos leaders en hommes, puis de les placer en différents points.



Les attaques des leaders sont très tape-à-l'œil, mais les résultats, guère exceptionnels.


TOMB RAIDER
Y'A PAS QUE LES MECS QUI EN ONT
DISPONIBLE MAINTENANT
L-R. FAIT DES RAVAGES
DANS LA PRESSE :
CONSOLES + : 97%
JOYPAD : 95%
PLAYSTATION MAG : 5/5
GAMES MACHINE : 98%
PC CD
PlayStation
SEGA SATURN
EIDOS
CORE

Over the World

Saturn/PlayStation

Sexy Parodius

Ce nouveau Parodius, qui n'a vraiment du sexy que le mot de quatre lettres inclus dans son titre, reprend les bases qui ont fait le succès des épisodes précédents. C'est ainsi qu'il a retrouve, légèrement débarrassés, les personnages ou les principes de plusieurs titres Konami très connus (le vaisseau Vic Viper de Gradius, les choux de Pop'n Twin Bee...). La possibilité de jouer à deux en même temps est toujours au rendez-vous, et chaque joueur pourra décider de partir à l'assaut des différentes stages de ce jeu en incarnant un des huit personnages disponibles.

Entre Michael le cochon, Marché le pingouin-missile et Kitaru le petit Dieu en fil de fer (non, je n'invente rien, c'est un préservatif !), le choix est hétéroclite. Chacun de ces personnages possède une panoplie d'armes très différentes (laser, bulles qui rebondissent, homing...) et selon votre façon de jouer, vos préférences s'affineront. Il vous suffira de tous les essayer.

Bénéficiant d'une ambiance résolument délirante, Sexy Parodius vous invite à traverser différents niveaux au travers desquels vous devez remplir une mission. Avant d'y entrer, un petit personnage en pleurs vient se plaindre à vous des



Dans ces décors, il faut zigzaguer entre les boules de feu pour éviter les boules de graisse.

exactions de tel ou tel ennemi et c'est le cœur vaillant, si ce n'est pas que vous partez pourfendre le méchant. Lors de certaines étapes, vous aurez un nombre précis d'éléments bien particuliers à détruire (genre telle sorte de pièces (!), de robots...). Le challenge se révèle souvent assez ardu, et ce surtout lorsque l'on sait que si vous vous faites toucher par un tir après en avoir accumulé des tas de bons, toutes vos options s'envolent.



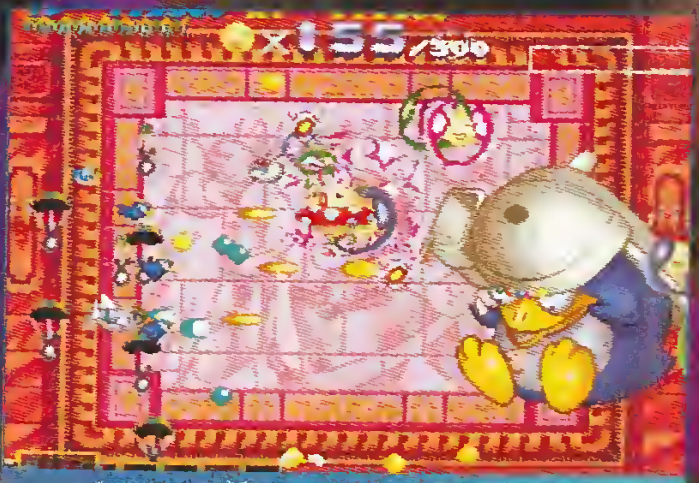
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
KONAMI
textes
JAPONAIS
genre
TIR

C'est mignon, bien réalisé, rigolo... Les fans de shoot devraient apprécier.

On a parfois du mal à se repérer sur l'écran.

Durée de vie assez limitée.





Le pingouin WC est un des boss les plus rigolos. Mais vous aurez l'occasion de rencontrer mieux...

Fraîchement débarqué sur Saturn et PlayStation, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement. C'est plutôt une bonne nouvelle mais on en viendrait presque à le regretter lorsque les tirs accumulés de dizaines d'ennemis vous arrivent dessus. Ça va vite, et le jeu est tellement coloré, et riche graphiquement parlant, qu'on a parfois du mal à retrouver la position exacte de son vaisseau (surtout lorsqu'est arrivée la perso Yuna, comme Axel, quoiqu'il en soit, voilà un jeu qui tient ses promesses et les amateurs de la série des Parodius peuvent se le procurer sans hésitation. Pour les autres, ceux qui jouent avec neuf vies en Easiest (comme moi — oui bon, je n'en suis pas fier mais c'est comme ça), l'achat n'est certainement pas indispensable. Un bon jeu en tout cas.



La gorgone allie la ruse et la force. Méfiez-vous de ses petits serpents et de ses yeux.

Carlo
très en

Comment un singe porte un Ou Firo, A part la en particu Manque d avec Klaw

PlayStation.

THESE COPS ARE ANIMALS*



Comment appelle-t-on
un singe de 2 mètres qui
porte un pistolet ? - Monsieur.
Ou Firo, pour ses amis, si toutefois il en avait...
A part la loi et les revolvers, il déteste tout .
en particulier les criminels... et les chats.
Manque de bol, il va devoir faire équipe
avec Klawd, un CHAT (oups...!) un peu ESCROC (argh...).

Leur mission : nettoyer
les rues de New Yak City
des "sales types" qui les infestent,
et remonter la filière jusqu'au "Big Boss".
Vous ne serez pas trop de trois
(Firo, Klawd et vous) pour y parvenir !

Version française intégrale
1 ou 2 joueurs

PlayStation

CD ROM
PC

*Ces policiers sont des bêtes

BMG
INTERACTIVE

Over the World

Master of Monsters

Saturn

Qui l'eut cru ! Deux magiciens lorsqu'ils se croisent ? Ils ne se rentrent vraisemblablement pas dans l'histoire de magiciens : ils préfèrent se taper sur la face en récupérant le grimoire de l'adversaire. À y regarder, l'idée ressemble furieusement au concept du jeu de cartes Magic the Gathering. La ressemblance s'arrête là cependant. En effet, ces confrontations prennent une allure de véritable wargame plus que de jeu de rôle, même si cette dernière notion demeure présente. Vous incarnez un magicien dont le principal pouvoir est l'invocation. Partant de son tour, le mage invoque à tour de bras des monstres qui se mettront au service de leur maître. Vous les déplacez sur une carte quadrillée d'hexagones et devez tuer le sorcier adverse qui dispose des mêmes pouvoirs à quelques variantes près. L'un est spécialisé dans la nécromancie, l'autre dans l'invocation de monstres très résistants, etc. Agréable surprise, il faut souligner la présence d'un mode de jeu permettant les parties à deux alors qu'un mono Édition pour créer ses propres batailles. Master of Monsters aurait gagné à proposer des graphismes plus soignés. Car soyons franc, les capacités de la Saturn ne sont pas vraiment mises à contribution. Cela dit, le jeu est accessible au public occidental et se révèle très prenant. Les notions de wargame sont assez complètes sans être complexes à gérer grâce à deux modes d'aides explicites. Master of Monsters reste toutefois conseillé aux amateurs du genre.

Stefan



Les batailles passent souvent par la défense ou la prise de sites stratégiques.

Master of Monsters

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
TOSHIBA EMI
textes
JAPONAIS
genre
WARGAME

Interface simple et ergonomique.

Les graphismes auraient pu être plus soignés.

Bonnes musiques mais pas dans l'esprit du jeu.



Les six maîtres des monstres possèdent des spécialités et des aptitudes différentes.



Les animations de la résolution des combats sont bien faites mais lassantes à la longue. On peut cependant les désactiver.



Les sorts affectant une large zone d'effets sont illustrés directement sur le champ de bataille.

Over the World

Ogre Battle 5

machine
SATURN
éditeur
RIVERHILL SOFT
texte
JAPONAIS

automatiquement par vos personnages. À partir de là, vous ne devenez plus qu'un simple spectateur passif. Cela dit, pour que cette Saga monte du tonnerre au Japon, il y a certainement une excellente raison ! Toutefois, je suis passé à côté, malgré l'aide d'un traducteur ! Bref, au cas où vous n'auriez pas compris, je vous le déconseille.

Wolfen



La saga d'Ogre Battle continue. Malheureusement, ce jeu n'a rien à offrir aux non-initiés de la langue nipponne, pour la bonne raison que, avant d'engager les combats, vous devez définir une tactique générale, qui sera ensuite appliquée

Sakura Wars

machine
SATURN
éditeur
SEGA
texte
JAPONAIS

multiples. Autant vous dire que le pif-mètre n'est pas ce qu'il y a de mieux pour avancer et encore moins pour saisir le fil des événements. Et les actions, franchement niaises, ne servent pas la mise. La première mission consiste à retrouver Jean-Paul, l'ours en peluche de votre petite sœur, et à le lui rapporter. Il n'y a que les animés qui réhaussent un tantinet l'intérêt du soft par leur aspect stratégique. Bref, pas de quoi faire sauter un Wolfen au plafond.

Encore un jeu réservé aux japonophones, exclusivement ! Dans Sakura Wars, la progression s'effectue en engageant des dialogues à répon-

Wolfen



Concours 36 15 Player One

*jeux

Les Lots

20 Jeux Burning Road sur PlayStation





MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS



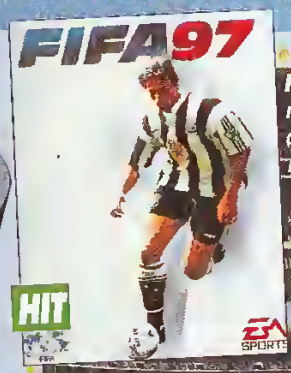
La PlayStation +1 Manette

OFFRE SPÉCIALE

à venir découvrir en magasin

Le catalogue PlayStation n°4

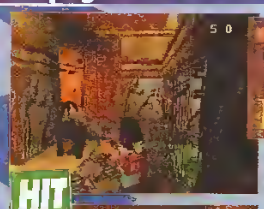
28 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!



HIT

FIFA fait peau neuve !! *La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur* ***PlayStation.*** *Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une* ***nouvelle technique d'animation*** *mise au point spécialement pour ce jeu.*





HIT

TOMB RAIDER

Dans ce jeu vous dirigez ***LARA CROFT*** *dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la* ***recherche d'Atlantis.*** *Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes* ***exceptionnels*** *vous fera vivre à 1000 à l'heure.*





CRASH BANDICOOT

HIT

La dernière ***merveille*** *de l'équipe Naughty Dog ! Un* ***animal délirant,*** *entre un renard et un diable de Tazmanie vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Parcourez 3 îles aux décors fabuleux, dans une aventure époustouflante ! Accrochez-vous, voici* ***CRASH BANDICOOT, la «Révolution» !!!***







NEW

Dans ce jeu de simulation, basé sur la ***gestion des ressources,*** *vous incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du tibérium.*

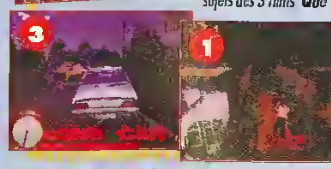






HIT

Des graphismes 3D ***hallucinants*** *et une action époustouflante - un cocktail qui fait de ce jeu une* ***bombe*** *sur PSX : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films* ***Quo demander de mieux !!***

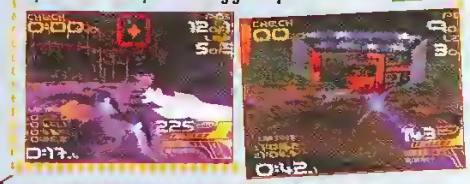


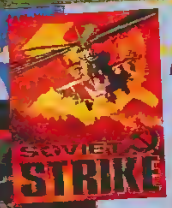


Mettez-vous aux commandes de l'un des 10 vaisseaux et éprouvez les ***sensations de l'extrême !***

Combattez jusqu'à 15 concurrents avec une multitude d'armes explosives et terminez premier des ***8 gigantesques circuits !***

HIT





HIT

L'URSS s'est soudain effrondée. Tout ce qu'elle laisse, c'est une multitude de ***conflits ethniques*** *ainsi que des milliers d'armes nucléaires et chimiques. Quelque part dans l'ombre, un* ***fou cupide*** *et* ***impitoyable*** *s'apprête à mélanger ces ingrédients mortels*





HIT

Avec ses ***24 combattants plus féroces*** *que jamais, une grande fluidité et des enchaînements d'une rare violence, Namco signe le* ***meilleur jeu de boston 3D de l'année !***







HIT

Faites votre choix parmi les ***35 meilleurs*** *pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des* ***16 «Grand Prix»*** *d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher 96 !*

4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

MICROMANIA CERGY OUVERT !

MICROMANIA CRÉTEIL OUVERT !

MICROMANIA BELLE ÉPINE OUVERT !

MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINES OUVERT !

* Offres valables dans les limites des stocks disponibles - 1 T-SHIRT GRATUIT avec l'achat d'un jeu

4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

MICROMANIA CERGY OUVERT !

MICROMANIA CRÉTEIL OUVERT !

MICROMANIA BELLE ÉPINE OUVERT !

MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINES OUVERT !

HIT **World Wide Soccer 97**

A ce jour la simulation ultime, désormais **LA RÉFÉRENCE** *de football sur console.* **Animation et jouabilité parfaites,** *options «agogo»... Des heures de plaisir,* **seulement sur SATURN !!**



HIT **NIGHTS** into Dreams

Avec une totale **liberté** *de mouvement dans un univers tout en 3D aux* **graphismes féeriques,** *Sega révolutionne le jeu de* **plateforme** *dans cette conquête du pays des rêves*



1 JEU CHRISTMAS NIGHTS

OFFERT * *avec l'achat de la Saturn ou pour l'achat de 2 jeux Saturn*

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

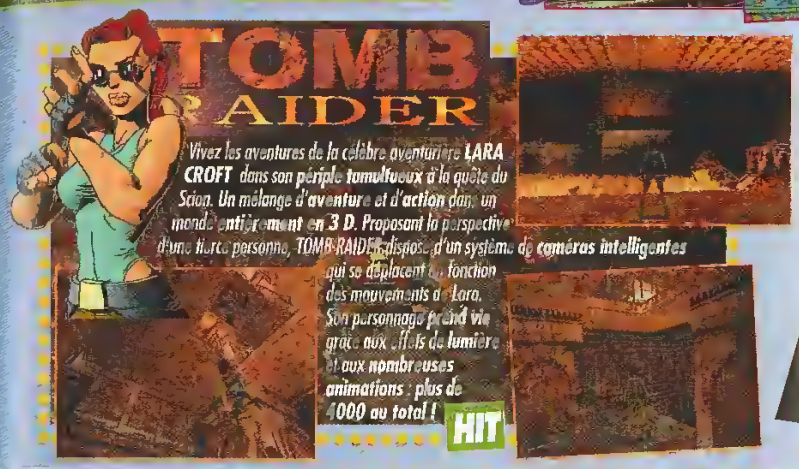
Génial !



TOMB RAIDER

Vivez les aventures de la célèbre aventurière **LARA CROFT** *dans son périple tumultueux à la quête du Scion. Un mélange d'*aventure *et d'*action *dans un monde entièrement en 3 D. Proposant la perspective d'une 1ère personne,* TOMB RAIDER *dispose d'un système de caméras intelligentes qui se déplacent en fonction des mouvements de Lara. Son personnage prend vie grâce aux effets de lumière et aux nombreuses animations : plus de 1000 au total !*

HIT



Manette analogique 360% pour contrôler tous les mouvements de votre héros !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA CERGY
Centre Ccial Cergy 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 CERGY NEW

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL NEW
Tél. 01 43 77 24 11
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais
Mo Villejuif-Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71 NEW

MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour NEW
78000 St-Quentin-en-Yvelines

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rasny 2 - 93110 Rasny
Tél. **01 48 54 73 07**

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinar - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. **01 48 65 35 39**

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. **01 60 77 74 02**

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. **01 69 29 04 99**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métra Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. **01 40 15 93 10**
Ouvert tous les dimanches
LA FAYETTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. **01 45 08 15 78**

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miraïrs
Métra & RER La Défense - Tél. **01 47 73 53 23**

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Métra George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. **01 42 56 04 13**
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métra Montparnasse au Saint-Placide
Tél. **01 45 49 07 07**

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. **01 34 65 32 91**

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. **03 88 32 60 70**

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. **04 78 60 78 82**

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. **03 20 55 72 72**

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. **03 20 05 57 58**

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var
Tél. **04 94 75 32 30**

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. **04 93 62 01 14**

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. **04 67 20 14 57**

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. **04 93 14 61 47**

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 31 janvier 97.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles **60 F**	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature

Règlement Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35 F**) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 18H

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles - 1 T-SHIRT GRATUIT avec l'achat d'un jeu

DOSSIER

Le boum des

Un an après la sortie de Doom sur PlayStation, une vague de doom-like s'apprête à déferler sur les 32 bits.

Doom-like ? Quès aco ? Un petit coup de dico anglais, et « like » signifie « comme ».

Comme Doom, pareil à Doom, semblable à Doom : faites votre choix.

Dès sa sortie, Doom s'est imposé, à la fois précurseur et référence du jeu d'action en 3D.

En réalité, les créateurs d'Id Software n'en étaient pas à leurs débuts : ils avaient déjà conçu Wolfenstein 3D sur PC.

De toute évidence, ces classiques ont fait école !



Dossier réalisé par Bubu et Milouse.
Maquette : Tintin

...ds Doom-like





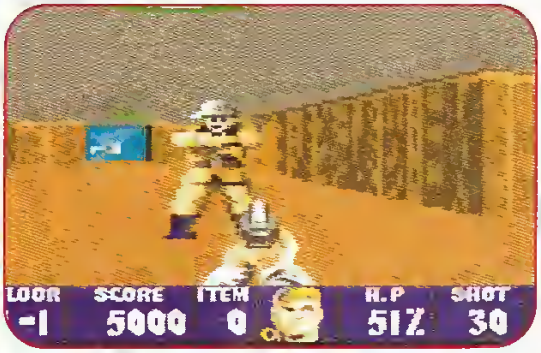
DOOM

LA CLAQUE

En 1993, lors de la sortie de Doom sur PC, les jeux en 3D texturée n'étaient pas légion. Celui-ci a bluffé tout le monde en donnant l'illusion d'être conçu en trois dimensions — alors qu'il s'agissait en réalité d'un agencement de formes 2D. En utilisant un procédé d'affichage original, le moteur d'animation de Doom a fait franchir un pas de géant aux jeux d'action 3D, domaine dans lequel les PC de l'époque n'étaient pas très à l'aise. Du coup, nombre d'éditeurs se sont engouffrés dans la brèche en « repompant », parfois en améliorant, cette fameuse technique permettant à un joueur de se balader dans de sombres couloirs mal fréquentés.

L'appellation de « doom-like » est apparue lorsque l'on a constaté que la conception des jeux d'action était influencée non seulement par la technique d'affichage de Doom, mais aussi sa jouabilité et quelques autres principes de bases.

Ainsi, dans des dizaines de jeux PC, ont été repris des éléments issus de Doom tels que la recherche de clés, les traquenards, les ascenseurs, les plans se traçant au fur et à mesure de la progression du joueur, ou encore, la possibilité d'effectuer des mouvements d'esquive latérale. Le côté violent et gore de Doom, pas étranger à son succès, n'a en revanche pas toujours été exploité par ses descendants.



Wolfenstein 3D sur Super Nintendo, précurseur du phénomène Doom.

L'ARRIVÉE SUR CONSOLE

Fort de ses 20 millions d'utilisateurs (estimés) sur ordinateur, Doom ne



Doom-lexique

ID : (anglais) désigne, en psychologie, une partie de la personnalité, mais inconscient des énergies primitives. C'est aussi le nom de la boîte créatrice de Doom.
DEATHMATCH : mod de jeu permettant de s'affronter à au moins deux joueurs humains dans un doom-like.
FRAG : point acquis en flinguant une sentinelle.
FRAGER : inscrire un adversaire humain à son tableau de chasse.
STRAFER : effectuer des mouvements d'esquive sur la droite ou la gauche.

pouvait rester aux portes du monde des consoles. Les versions Jaguar et 32 X ont ouvert le bal il y a deux ans et, bien que modestes, ont fait de ce titre le meilleur disponible sur ces machines.
Noël 95 a marqué l'arrivée en grande pompe de Doom sur PlayStation. Pour la première fois, les consoles n'ont plus eu à rougir de la comparaison avec la version PC de Doom. À cette date, le titre existait déjà sur plusieurs supports. Malgré cela et son âge avancé pour un jeu (deux années se sont alors écoulées depuis son apparition sur micro), il a été très bien accueilli par les joueurs, séduits par un titre à la réputation éprouvée. En France, à la fin de cet été, le jeu s'est vendu à plus de 50 000 exemplaires. C'est-à-dire qu'un possesseur de PlayStation sur cinq s'est payé une tranche de cette légende des jeux vidéo — autant que des titres longtemps spécifiques à la console Sony comme WipEout et Destruction Derby ! Cela reste toutefois deux fois moins que Tekken, mais... peut-on vraiment lutter contre les jeux de combat sur console ?

Hé là ! Pas si vite ! Doom n'a pas encore terminé sa carrière !

L'APRÈS DOOM

Après les sorties de cette année sur Super Nintendo et 3DO, une version Saturn débarque à son tour. Et l'année prochaine, c'est sur Nintendo 64 que l'on pourra shooter des diablotins au fusil à pompe. On peut supposer que cela marquera son dernier soupir avant un repos bien mérité. Mais pas de panique : la relève est d'ors et déjà assurée ! Elle a fait son apparition sur PC, en deux coups successifs, comme pour mieux nous assommer. Duke Nukem 3D et Quake, deux titres prévus sur 32 bits...



Le premier reprend le concept de Doom certes, mais en l'améliorant tellement que l'on a presque l'impression de jouer à un soft de la génération suivante. Quant à Quake, en vraie 3D de « chez vrai de vrai », il est la suite officielle de Doom, dont il ne conserve que l'esprit. Ce n'est déjà pas si mal, et cela lui vaut d'être rangé aux rayon des doom-like. Si le nom Doom résiste ainsi aux générations successives de jeux, alors peut-être un jour perdra-t-il sa majuscule, fort de sa place de nom commun qu'une nouvelle génération d'académiciens décroutés aura eu la bonne idée d'inscrire dans le dictionnaire, quelques pages après le mot Cédérom, pardon CD-Rom...



Le doom-like : définition

- Jeu d'action en vue subjective (des yeux du héros).
- Acquisition d'armes de plus en plus puissantes au fil des niveaux.
- Un peu de recherche, simplifiée : recherche de clés ou d'interrupteurs pour ouvrir portes, passages et surtout accès à la sortie de chaque niveau.
- Le joueur doit pouvoir « strafer » (voir lexique).



Doom



Depuis la sortie de Doom sur PlayStation — il y a un an — on attendait avec grande impatience son arrivée sur Saturn. Enfin, il est là ! Seulement, il y a un petit problème... pas grave.

Je ne vous ferai pas l'affront de vous présenter ce jeu, surtout après un dossier qui lui est dédié... La version Saturn de Doom est l'adaptation du CD de la PlayStation. Elle contient donc deux jeux : Ultimate Doom et Doom II, et propose une soixantaine de niveaux en tout (cette fois-ci, c'est obligé !).



MOLLO, MOLLO

Les graphismes sont un peu moins colorés que sur PlayStation, et il n'y a plus les effets de lumière qui existaient dans cette précédente version — ce n'est vraiment pas grave. L'ambiance sonore est identique, malgré son rendu légèrement moins bon. Un détail. L'adaptation serait donc parfaite si, nom de Doom, l'animation n'était si poussive ! Lente et saccadée, elle rame atrocement dès qu'il y a trop de monstres à l'écran. Cela nuit à la jouabilité car les mouvements deviennent alors imprécis. Sans atteindre la catastrophe, on frise l'inacceptable. Cela est vraiment « doommage », car la Saturn ne disposera pas de Doom digne de ce nom ! Il est vrai également que Doom utilise un type de 3D qui n'est pas le fort de cette console. Ce qui explique en partie la faiblesse de cette adaptation. Mais tous les espoirs sont encore permis ! Car si Quake arrive sur Saturn, la gestion de la 3D étant différente, elle ne devrait pas poser trop de problèmes à cette machine. On l'a vu avec Exhumed. Pour en revenir à ce Doom, tous les fans de la rédac vous diront qu'il vaut quand même le coût (sauf si vous avez une autre version à disposition). Et jouer à un doom-like sans connaître Doom est un non-sens !



Bubu,
de la secte Doom.

RESUME

Même si Doom Saturn déçoit par son animation poussive, il demeure incontournable pour les doomistes, les vrais, pas ceux du dimanche.

ÉDITEUR : GT INTERACTIVE
TEXTE : ANGLAIS
GENRE : DOOM
NBRE DE JOUEUR : 1
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE
CONTINUES : INFINI
DURÉE DE VIE : TRÈS BONNE
DIFFICULTÉ : REGLABLE

Graphisme : 90
Un peu moins coloré que sur PlayStation, et sans effet de lumière.

Animation : 65
Lente et peu fluide, elle frise parfois la catastrophe.

Son : 90
Sons identiques à la version PlayStation, mais de moins bonne qualité.

Jouabilité : 85
À cause de l'animation saccadée, la jouabilité de Doom en prend un coup.

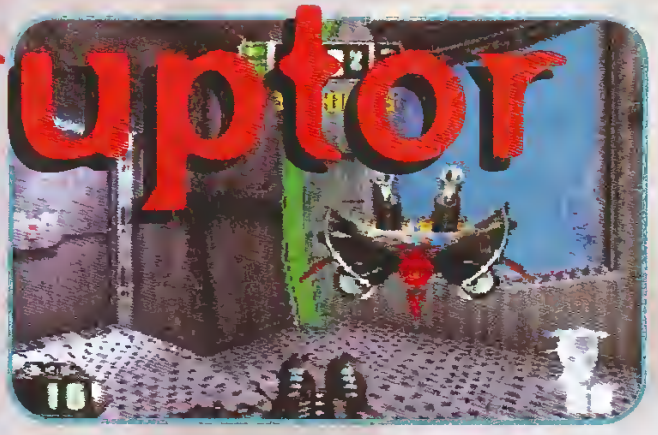
88% PLAYER FUN

85% NOTE GENERALE

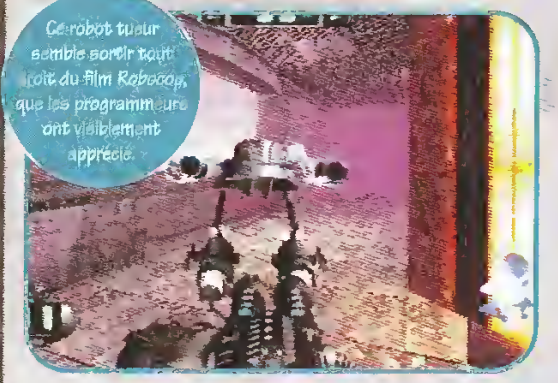
A B C D E F PRIX



Disruptor



Et un doom-like, un ! Après un carton sur PlayStation l'an dernier, Doom a ouvert la porte aux jeux d'action 3D, vus des yeux du héros. Catégorie où Disruptor émerge tête haute !



Ce robot tueur semble sorti tout droit du film *Robocop*, que les programmeurs ont visiblement apprécié.

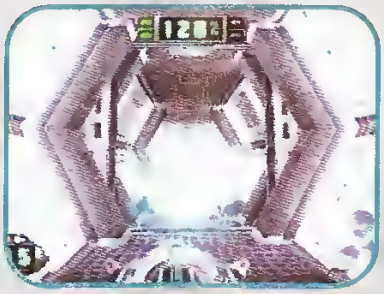
Les LightStormers, soldats du futur, possèdent des capacités hors du commun et servent une bonne cause : défendre l'humanité contre tous les vilains-méchants qui lui veulent du mal. Ça ferait de beaux héros pour séries B américaines à la mode, mais ici, c'est au joueur de faire le ménage. Pour cela, il dispose d'un armement traditionnel mais complet, allant du simple pistolet à la mitrailleuse en passant par le canon à plasma multidirectionnel et le lance-missiles à tête-chercheuse. Il faut ajouter à cela ce qui fait le charme du LightStormer : ses capacités psychiques très puissantes. Baptisée Psionic, cette énergie psychique provient d'une puce implantée dans le cerveau de chaque soldat. Les applications sont multiples et, tout comme les armes, deviennent accessibles progressivement, en cours de jeu. Le pouvoir de base est extrêmement important : il lance une boule qui pompe l'énergie vitale de l'ennemi touché, et la transforme en énergie Psionic prenant la forme d'une sphère bleue. Si vous la ramassez dans les huit secondes suivant son apparition, vous gagnez des points Psionic. Ensuite, avec ces points, vous pouvez utiliser les autres pouvoirs : le bouclier, l'attaque rapprochée, les soins, ou la mégabombe à tête-chercheuse...

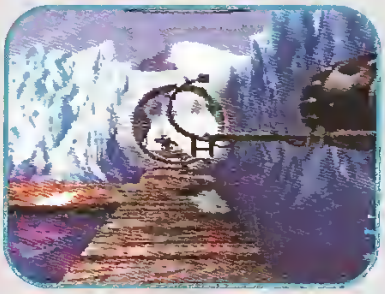
Le fait de devoir gérer l'énergie Psionic apporte un côté stratégique inhabituel aux doom-like. Il faut en effet choisir entre blaster un ennemi rapidement grâce à des armes surpuissantes mais en nombre limité, ou le cuisiner lentement pour lui piquer de l'énergie. Cette deuxième solution est bien sûr la plus dangereuse, et il vaut mieux la réserver aux ennemis isolés, surtout si l'on peut leur tourner autour. Cette tactique se réalise absolument sans problème. Utilisant les mêmes commandes que Doom, Disruptor se

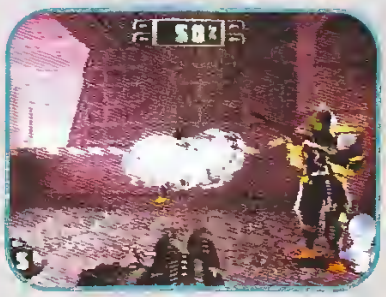
L'EQUIPEMENT

Les armes classiques sont au nombre de six. Le colt à répétion peut rapidement être remplacé par du matériel de combat plus puissant. Certaines armes sont plus efficaces sur les monstres que sur les robots.









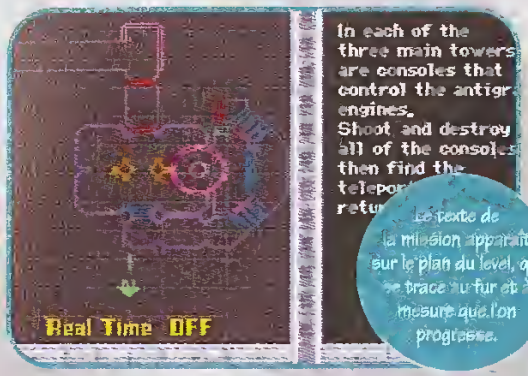


Dans un niveau, on est obligé d'actionner régulièrement toute une série d'interrupteurs. Sinon, c'est l'explosion fatale...

94% PLAYER FUN

93% NOTE GENERALE

A B C D E F PRIX



Le texte de la mission apparaît sur le plan du level, qui se trace au fur et à mesure que l'on progresse.

hisse à la hauteur du maître incontesté du genre dans le domaine de la jouabilité. Certains ennemis tirent même des projectiles qu'un bon joueur peut esquiver.

Treize missions vous attendent. Ce chiffre peut effrayer mais chacune de ces missions plonge dans un monde 3D complètement différent des précédents où de nouveaux

Les avis

BUBU : « Interuptor "bidule" est le plus beau des doom-like. Les décors sont tellement riches en textures et éléments divers, les niveaux sont parfois tellement longs, qu'on a l'impression que le jeu est très riche. Mais ça reste du poudre aux yeux. Les graphismes subissent un important clipping, l'architecture des salles est en définitif assez simple et les niveaux sont plutôt linéaires. De plus, on est à tout moment obligé de tout ouvrir (caisses, bonus, terminaux...) dans les pièces. On se dit aussi qu'il doit y avoir plein de passages secrets mais ils ne sont pas si secrets que cela... Quant à l'aspect "combat contre les monstres", il est l'un des meilleurs du genre sur PlayStation, il est encore loin d'atteindre le niveau de celui de Doom. Enfin la "gestion" des pouvoirs psychiques est plus lourde qu'autre chose. Et si j'ai terminé Final Doom, je n'ai pas vraiment envie de finir Disruptor. Cela dit, je reconnais que ce dernier constitue une alternative valable. »

CHON : « On ne compte plus les Doom-like tant il en sort de partout. Parmi ceux-ci, Disruptor figure assurément parmi les plus beaux et les plus intéressants. Les monstres sont variés et les graphismes en jettent vraiment. Le système d'énergie psychique, qui permet d'agérer sa progression de manière plus subtile, apporte un plus unique dans le genre. En bref, du bon action-réflexion inspiré des niveaux, le jeu à deux (en link) reste pour moi aussi valable que dans Doom. »

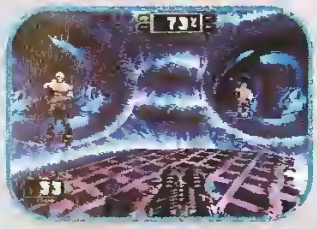
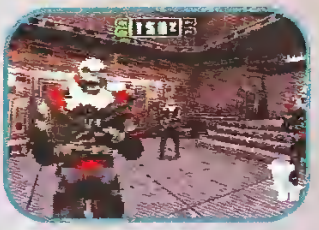
LDF : « Des petits apports par rapport à l'ancestral Doom. Des univers distincts des autres Doom-like. Des ennemis sensiblement différents l'une rencontre à l'autre, des armes et systèmes de combat particulièrement novateurs. OK, Disruptor demeure un bon jeu avec un cachet intéressant. Mais il ne constitue qu'un ersatz de Doom, un de plus, sans plus. »

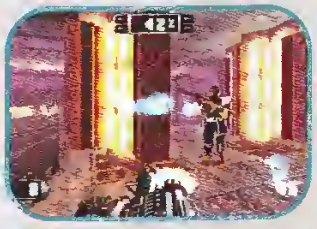
LES TREIZE NIVEAUX

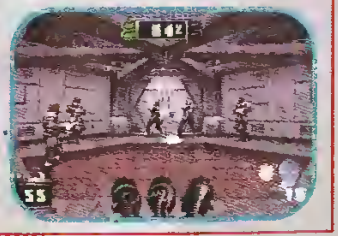












A B C
D E F
PRIX

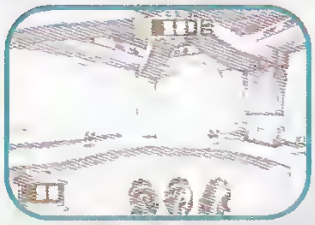
93%
NOTE GENERALE

94%
PLAYER FUN

SOIGNEZ VOTRE PSION

Les pouvoirs Psionic ne sont pas très nombreux, mais tous très utiles. Le bouclier rend invincible quelques secondes, le TeraBlast est une arme dévastatrice que l'on peut téléguider, le le Heal revigore le héros...





ennemis ne cessent d'apparaître. Une telle variété, tant dans les graphismes que dans les ennemis, est unique dans ce genre de soft. On ne voit la plupart des éléments graphiques qu'une seule fois dans le jeu. Cette impression de jamais vu rend la progression dans l'aventure (à défaut d'être aussi palpitante que Doom et ses sombres couloirs) encourageante. Le joueur a du mal à maîtriser son impatience de découvrir le prochain passage puis le niveau suivant (et éventuellement le petit film du scénario qui précède chacun d'eux). Il n'hésite pas, dès lors, à retenter à maintes et maintes reprises les levels les plus difficiles, obligeant à employer une méthode pointilleuse pour en venir à bout. Savoir utiliser telle arme et pas une autre à tel endroit, contre tel ennemi, est d'une grande importance, et l'on corrige ses bourdes au fil des parties. Un bon point, puisque si l'on se casse un peu les dents, on ne se retrouve ainsi jamais dégoûté.

La majorité des levels sont plutôt longs, souvent très linéaires, avec parfois la possibilité de ne visiter que 60 % des lieux pour atteindre la sortie. Cela laisse de la marge aux chasseurs de passages secrets et autres nettoyeurs. Disruptor, est toutefois très loin d'atteindre la durée de vie d'un Doom, d'autant plus qu'une fois terminé il ne se rejoue pas avec autant de plaisir que ce dernier. Mais sa jouabilité, sa beauté, et sa très grande variété le placent en position d'outsider. Au point que la concurrence, qui se fait attendre, risque bien de se faire griller au poteau pour Noël.

Milouse

POUR BONUS

Deux armes spéciales, très puissantes et très rares (mais ne disposant que d'une seule munition !), vous seront offertes.




RESUME

Interplay nous a joué un joli coup. On se prend même à rêver d'un jeu mêlant le plaisir d'un Doom à la richesse visuelle de Disruptor. Un souhait qui sera peut-être exhausé dans une suite...

EDITEUR : INTERPLAY
TEXTES : FRANÇAIS
GENRE : DOOM-LIKE
NBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (LINK)
SAUVEGARDE : OUI
CONTINUES : 3
DURÉE DE VIE : MOYENNE
DIFFICULTÉ : PROGRESSIVE

Graphisme : 96
Malgré des textures déformées, c'est très beau et d'une variété affolante.

Animation : 89
Les décors se perdent parfois dans le brouillard... mais côté fluidité, rien à redire.

Son : 95
L'ambiance est très cinématographique. On se prend au jeu sans problème.

Jouabilité : 93
Seul reproche : la sélection des armes n'est pas très pratique. Sinon, c'est top.

94% PLAYER FUN

93% NOTE GENERALE

A B C D E F PRIX


MORTAL KOMBAT
TRILOGY
UN FABULEUX CONCENTRÉ DE TOUTE LA SAGA MORTAL KOMBAT :
RETROUVEZ LES TROIS PREMIERS ÉPISODES REMASTERISÉS
AVEC DE NOUVEAUX DÉCORS ET COUPS SPÉCIAUX
34 PERSONNAGES À DÉFIER
Williams
Williams Entertainment Inc.
CD-ROM PC
PlayStation
GT
replicant

Depuis que Doom est sorti sur console, beaucoup de clones sont apparus. Les possesseurs de ces machines peuvent désormais se tourner vers des ersatz plus ou moins réussis et profiter d'ambiances variées. Et les prochaines sorties (Duke Nukem 3D, Quake...) s'annoncent d'excellente qualité ! Voici une sélection des meilleurs doom-like, présents et à venir.

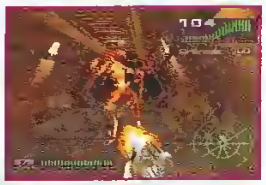
DOOM
La référence !



Il faut comprendre que Doom est le maître du genre, un peu comme Mario pour la plate-forme ou Virtua Fighter pour la baston. Comme pour ces derniers, c'est surtout son extraordinaire jouabilité qui fait la différence. Nul clone n'a recréé la même intensité dans les combats. La maniabilité, les réactions des monstres, les types d'arme, la violence des échanges... tout est au top ! Doom est « tripant » et on s'y fait vraiment peur, en partie grâce à son ambiance mystérieuse. Ajoutons que les niveaux sont très bien conçus, que ce soit dans l'agencement des pièces, leur architecture tout en relief (corniches, escaliers...), les passages secrets, les pièges, ou encore le système des clés. Quant à la réalisation, elle est variable (mais toujours correcte) selon la machine sur laquelle il tourne. Vous comprendrez que toutes ces qualités réunies font que Doom domine largement le genre auquel il a donné son nom...

Développeur : ID Software
Sortie : Noël 95
Note Player One : 98 %.
Disponible sur PlayStation, Super Nintendo, 3DO, Jaguar, 32X.

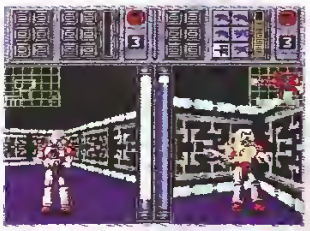
ALIEN TRILOGY
L'effroi venu du cinéma



Ce doom-like est une synthèse des trois films *Alien*. Vous incarnez Ripley, seule capable d'éliminer les vermines de l'espace. À l'instar des films, le jeu mise beaucoup sur l'ambiance : couloirs sombres, musiques angoissantes, radars serinant des bip-bip à l'approche des monstres... La vivacité des aliens et le panel des armes (fusil à pompe) rendent les combats sympa, et ce malgré un petit défaut de jouabilité. La réalisation est correcte, mais les niveaux sont linéaires.

Éditeur : Acclaim
Sortie : avril 96.
Note Player One : 85 %.
Disponible sur PlayStation et Saturn.

BLOODSHOT
Marines dans l'espace



Il n'existe que deux doom-like sur Megadrive : celui-ci et un autre nommé Zero Tolerance. Seul Bloodshot vaut le coût. Vous incarnez un marine, envoyé en commando dans un vaisseau alien menaçant. Ce dernier est composé de labyrinthes « plats », comme ceux qu'on trouve dans les parcs des châteaux anglais... mais avec des passages secrets. La réalisation est plutôt bonne, compte tenu de la machine et si les couleurs sont criardes, l'animation est assez fluide. En plus, on peut jouer à deux en écran splitté !

Éditeur : Domark.
Sortie : février 95.
Note Player One : 80 %.
Disponible sur Megadrive, et Mega-CD.

EXHUMED
Mystique



Des créatures cherchent à s'emparer de l'âme de Ramsès. L'action se déroule dans l'Égypte Antique, mais vous disposez d'armes modernes. Des objets sacrés vous donnent le pouvoir de nager sous l'eau ou de voler pour explorer de nouveaux lieux. L'architecture, assez évoluée (avec ponts, comiches, et plates-formes), utilise une 3D correcte. Hélas, les combats ne sont pas à la hauteur...

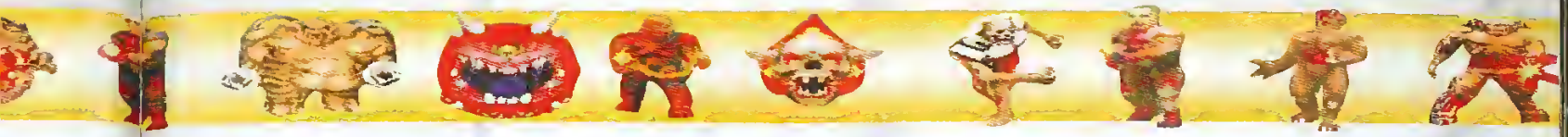
Éditeur : BMG.
Sortie en octobre 96.
Note Player One : 89 % .
Disponible sur Saturn.

KILEAK THE BLOOD — High-tech



À bord d'un exo-squelette, vous explorez une station spatiale au style très high-tech. Dans cette architecture assez simple, vous chassez des robots aux formes géométriques. Les armes se ressemblent, les combats sont un peu mou, mais la réalisation reste correcte, l'animation très fluide, et les effets de lumière magnifiques.

Éditeur : Sony. Sortie : octobre 95. Note Player One : 81 %. Disponible sur PlayStation.



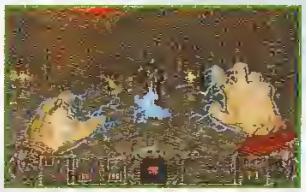
DISRUPTOR
Superbe



Des graphismes bétons pour ce jeu testé trois pages avant. L'auriez-vous raté ?

Développeur : Interplay
Sortie : maintenant sur PlayStation.

HEXEN
Sauce médiévale



Développé par Raven Software en collaboration avec l'équipe Id Software, Hexen reprend le moteur 3D de Doom en l'améliorant sensiblement : le joueur peut lever ou baisser la tête de manière limitée, le monde est plus riche, les pièges plus variés, et des interactions avec le décor sont possibles. Par ailleurs, les niveaux communiquent entre eux, ce qui rend la phase de recherche plus difficile. Le scénario, à l'atmosphère médiévale-fantastique, peut être parcouru à travers trois personnages différents : le guerrier, le clerc, ou le mage. Le jeu sur PC est lui aussi excellent.

Développeur : Raven Software
Sortie : fin 96 sur PlayStation et Saturn.

QUAKE
Le digne héritier



Vous voulez trouver la suite de Doom, la seule, l'unique, la vraie ? Ne cherchez pas plus loin : c'est Quake. Faisant un véritable tabac sur PC où il est apparu cet été, Quake constitue une petite révolution. L'exploitation de la 3D est totale, sans limite, et les décors semblent avoir franchi un pas de géant depuis Doom. Se jouant avec une souris, Quake est aussi le titre idéal pour jouer en réseau (jusqu'à 16), et il peut être reprogrammé à volonté : deux caractéristiques sur lesquelles il faudra faire une croix pour les versions consoles, malheureusement...

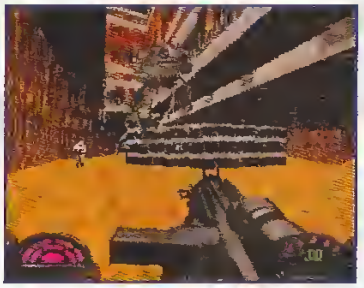
Développeur : Id Software
Sortie prévue : été 1997 sur PlayStation.
Version N64 prévue.

LES DAUBES-LIKE



Certains développeurs pensent qu'il suffit de bâcler un jeu « à la Doom », pour profiter de son succès, et vendre un maximum. Cela se produit souvent quand le vrai Doom n'est pas encore disponible sur certaines machines...
Citons comme exemple Robotica, le premier du genre sur Saturn, un « sous-Kileak The Blood ». Ou bien encore PO'ed sur 3DO et PlayStation, un Doom délirant (on combat des poulets avec une poêle !) mais à la réalisation grotesque, ce qui ne fait plus rire. Heureusement, ces derniers temps, le niveau a été rehaussé avec des jeux comme Exhumed ou Disruptor.

DARK FORCES
La guerre des étoiles



Héros parachuté au milieu des installations de l'Empire, vous devez accomplir une quinzaine de missions qui sont autant de niveaux. Les puristes du fusil à pompe voient dans ce jeu une action un peu en retrait par rapport à Doom, malgré l'utilisation d'armes plus variées. Mais ce doom-like « officiel Starwars » se démarque également de Doom en proposant une exploration plus intéressante, dans un univers que les amoureux de la trilogie des films de Lucas ne pourront pas laisser passer. Le côté Obscur peut trembler !

Développeur : Lucas Arts
Sortie prévue : mars 97 sur PlayStation.

DUKE NUKEM 3D
La morale de l'histoire



Dernier doom-like de la première génération, Duke en est un aboutissement inespéré tant il améliore le hit d'Id Software. Lui aussi sorti sur PC il y a quelques mois, il conserve beaucoup d'adeptes malgré la sortie de Quake. Cela s'explique par la richesse de ses décors avec lesquels on peut interagir, par son humour, par la variété de ses armes, par sa jouabilité, et enfin par la qualité de ses niveaux. Son adaptation sur console ne devrait pas être une partie de plaisir, et l'on attend la chose avec impatience.

Développeur : 3D Realms
Sortie prévue : mars 1997.

PROCHAINEMENT SUR VOTRE N64

La Nintendo 64 a déjà plusieurs doom-like inscrits sur ses plannings de sortie. À commencer par Doom lui-même qui devrait être nettement amélioré. Quake et Duke Nukem 3D sont bien sûr au programme, pour plus tard. Avant, nous aurons probablement pu découvrir Turok et Shadow of the Empire, qui devraient proposer de nombreuses scènes apparentées au genre.



Turok



Shadow of the Empire

GRAND CONCOURS



STAR GLADIATOR

EPISODE:I
FINAL CRUSADE



Gagnez

2 bornes d'arcade

30 jeux
Star Gladiator
sur PlayStation
et 20 tee-shirts
Star Gladiator !

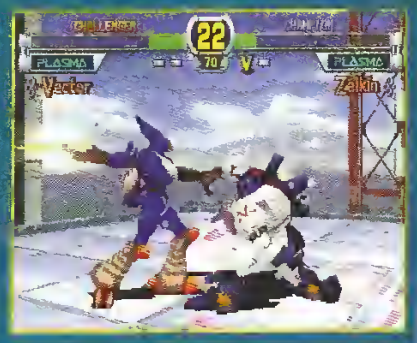


Les lots

1er et 2e prix
1 borne d'arcade

Du 3e au 32e prix
1 jeu Star Gladiator
sur PlayStation

Les 20 suivants
1 tee-shirt
Star Gladiator



Pour participer au concours, tapez le 3615 Player One, rubrique jeux.

Extrait du règlement : Du gratuit sans obligation d'achat. Les 2 bornes parcelle le 30 jeux Star Gladiator et les 20 tee-shirts se [illegible] 3615 Player One du [illegible] 1997 inclus. Les résultats seront publiés dans Player One n°[illegible] et sur Minitel 3615 Player One pendant 5 jours. [illegible] Conformément à la loi [illegible] Maître Caillet, huissier de justice, 36 rue Vivienne 75001 Paris. Il est disponible à titre gratuit [illegible] sur demande à l'adresse suivante : Concours Virgin Interactive, 22 rue de Ponthieu [illegible]. Il sera [illegible] du concours. Concours Star Gladiator [illegible] Demande de règlement [illegible] sera remboursée au tarif en vigueur. 27 FTTC.

CAPCOM

PlayStation

Virgin INTERACTIVE entertainment

© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
rights reserved Entertainment, Ltd

TESTS

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Game Boy

Donkey Kong Land2 105

Megadrive

ISS Deluxe 104
Micromachines Military 110
Sonic Flickie's Adventure 133
FIFA 97 Gold Edition 136
Virtua Fighter 2 138

Super Nintendo

Ultimate MK III 126

PlayStation

Disruptor 66
Pandemonium ! 74
NBA Jam Extreme 82
Destruction Derby 2 89
Street Fighter Alpha2 96
Firo & Klawd 100
Les Chevaliers de Baphomet 102
Break Point 106
Lomax 108
Hardcore 4x4 112
Smash Court Tennis 114
Street Racer 116
Warhammer 120
FIFA 97 122
Jewels of the Oracle 124
Mortal Kombat Trilogy 128
Black Dawn 134
Last Dynasty 134
Namco Museum Vol 2 135
International Moto X 138

Saturn

Doom 65
NBA Jam Extreme 82
Command & Conquer 92
Street Fighter Alpha2 96
Break Point 106
Hardcore 4x4 112
Street Racer 116
Virtua Cop2 130
Last Dynasty 134
Amok 134
Daytona USA Circuit Edition 138
Mighty Hits 135
World Series Baseball II 136
PGA Tour 97 136
Madden 97 136

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Barème de prix des jeux
- **A** moins de 149 F
- **B** de 150 à 249 F
- **C** de 250 à 349 F
- **D** de 350 à 449 F
- **E** de 450 F à 549 F
- **F** plus de 550 F

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Données techniques



Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

DOSSIER

Avec Pandemonium, la PlayStation complète sa collection de jeux de plate-forme de qualité. Riche, long et inventif de bout en bout, il ravira sans aucun doute les passionnés du genre. Les auteurs ont pensé avant tout au plaisir des joueurs. Le résultat est là : un jeu complet, très riche et visuellement incroyable.

PANDEMONIUM!™

Le test !

PLAYSTATION





Après Crash Bandicoot, voici Pandemonium ! Difficile de comparer ce jeu au précédent : bien que les deux soient en trois dimensions, Pandemonium, lui, se joue sur un plan en deux dimensions dans un univers en 3D. Le personnage que l'on dirige se meut sur une ligne comme dans n'importe quel jeu de plate-forme à générations et 16 bits. L'environnement est en 3D texturée, temps réel et tout le tralala... excepté

95%

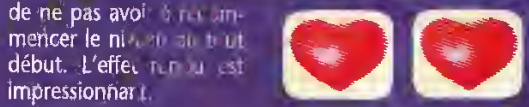
en clair, signifie que les programmeurs pouvaient se permettre de visualiser les décors sous n'importe quel angle (avantage de la 3D). La surprise vient de la manière de visualiser l'action. Si votre personnage ne peut bouger que sur la droite ou sur la gauche, la « caméra » qui visualise l'action prend, elle, de la hauteur et le « film » du dessus, du côté. En fait, le jeu est conçu comme un film qui serait construit en un plan séquence. La caméra ne change jamais brusquement de vue, sauf dans certains cas précis où les « checkpoints », vous permettant de ne pas avoir à recommencer le niveau au tout début. L'effet rendu est impressionnant.

Les choses bougent pendant le jeu. Il faut se placer pour le passer au loup !

ILS ONT TOUT COMPRIS

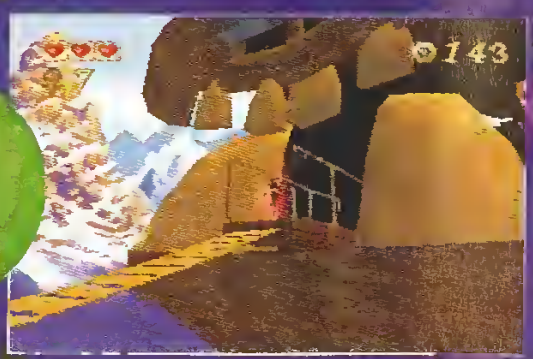
L'équipe qui s'est occupée de Pandemonium est composée de joueurs, de vrais joueurs ! On le sent dès la première partie. Quelques astuces vous permettent d'atteindre des zones supplémentaires, leur emplacement sur les jeux de plate-forme traditionnels est à chaque niveau, et l'on est (encore) surpris par la richesse et la diversité des astuces.

La subtilité avec laquelle les auteurs ont su digérer les leçons des grands jeux de plate-forme est une autre de leurs qualités. Ils n'ont pas cherché à se prendre pour Miyamoto. Cette humilité fait aussi la force du jeu. Il suffit que d'essayer d'égaler un Mario ou un Donkey Kong.



Pandemonium puise des éléments dans chacun de ces titres, et les transcende dans son univers, le rendant unique et frais. Au moyen de frais, on peut se glisser quelques mini-jeux intéressants (que l'on a déjà vu dans Crash Bandicoot, encore à l'état embryonnaire), comme la possibilité de choisir entre plusieurs

Le décor vous rentre dans le lard de vie... à vous faire rêver. Admirez ce paysage magnifique et mortifère.







Les effets de lumière impressionnants vus suivent dès le premier niveau.

PRENEZ GOÛT À L'ENFER...

DOSSIER



En prenant une boule rouge, vous déclenchez un tir magique pour éviter le vent ou contacter afin d'éliminer les monstres.

chemins dans un même niveau. En outre, le choix de monter un escalier en colimaçon ou, au contraire, de s'engager dans un chemin plus tortueux. Une idée vraiment bien exploitée, grâce à laquelle on ne se sent jamais vraiment limité dans ses mouvements, bien que l'on ne puisse pas diriger le personnage comme on le souhaite. À ce propos, il faut remarquer que Banjo-Kazooie n'innove guère dans le genre du plate-forme en 3D. Il a été conçu comme tel, et n'est bien sûr en rien comparable à Super Mario 64. La 3D constitue ici un apport uniquement visuel. Il peut parfois frustrant lorsque l'on connaît les capacités de liberté de mouvement qu'offre la 3D, mais il serait bête de bouder son plaisir



Un gentil jeu engageant malheureusement, c'est l'un des derniers !

L'AVIS DE BUBU

« Moi qui, en général, m'ennuie avec les jeux de plate-forme, je dis avec celui-ci plutôt réjouissant. Le jeu est riche, on rentre tout de suite dans l'action — bien speed —, et on ne s'énerve pas sur des problèmes de jouabilité. Les graphismes sont agréables et la 3D est bonne. Sympathique. »

de ce jeu. Rare-Nintendo n'a jamais eu l'intention de vous inviter à explorer un univers en 3D. Ne faites pas l'amalgame du genre : « Le jeu est en 3D mais on ne peut pas aller partout, donc ce n'est pas un bon jeu 3D ! »

ET SI ON PARLAIT DU JEU ?

Avant de vous lancer dans un niveau, vous devez sélectionner un des protagonistes : le bouillon ou l'apprentie magicienne. Sachez que ce choix conditionne en quelque sorte le niveau de difficulté (le premier est difficile, le second très difficile). Avec la magicienne, vous possédez un double saut qui permet de se sortir de beaucoup de situations et avec laquelle sur tout vous atteignez certaines plates-formes. Le bouffon, quant à lui, dispose d'un simple saut, ainsi que d'une attaque spéciale qui permet d'anéantir ses ennemis (un peu à la manière de l'attaque du personnage de Crash Bandicoot). Les deux héros peuvent collecter des pouvoirs au cours des niveaux ; trois tirs sont à leur disposition : le bleu qui gèle les adversaires, le rouge qui les grille, et le jaune qui les rapetisse à la Dr. Schtroumpf. Inutile d'ajouter



Escaliers tordus et passerelles suspendues, l'architecture des niveaux est originale. On se croirait dans un film de Tim Burton.



Un super toboggan géant : la glissade semble interminable et est vraiment grisante !



Encore une glissade infernale, en plein désert cette fois-ci. Un passage absolument magnifique.



différents niveaux, vous serez amené à vous transformer en tortue, en grenouille et même en dragon (voir page suivante l'encadré Transformations). Vous rencontrerez trois boss qu'il vous faudra bien entendu affronter (voir encadré Des boss majestueux). Afin de survivre honorablement face à vos rencontres avec ces derniers, il vous faudra augmenter vos points de vie symbolisés par des cœurs (ce n'est pas une originalité, mais vous verrez que ça aide !). Évidemment, les boss sont bien cachés (voir règles de jeu), et il faudra user sans retenue de votre réflexion et de votre sens de l'observation pour les ouvrir les passages





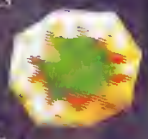
Poursuivi par un monstre préhistorique, indestructible de surcroît, le double saut sera le garant de votre survie.

L'AVIS DE MILOUSE

« Le mois dernier, j'ai craint dans ces pages que Crash Bandicoot était le meilleur jeu de plate-forme de la PlayStation. Eh bien, un mois après, je ne crains rien : je l'écris une bêtise ! Le raisonnement ? Le cas Pandemonium est extrêmement simple : en quelques secondes, on sait que le jeu est une réussite sur le plan de la jouabilité. Utilisant la 3D pour enrichir les graphismes, Pandemonium conserve (dans le fond) le concept du jeu 2D, et de sa jouabilité qu'aucun vrai jeu 3D n'atteindra jamais. Une belle réussite ! »

L'AVIS DE CHON

« Au début, le fait que le progression ne soit pas "contrainte" me gênait un peu. Car j'aime bien aller partout dans les niveaux, à la recherche de passages secrets, quand il s'agit de plate-forme. Après cinq minutes de jeu, les angles de caméra aidant, je suis entré dans l'action avec un certain plaisir. Les graphismes (relativement beaux), et le "coup" du pourcentage de découverte ne gâchent évidemment rien à l'affaire. Bref, Pandemonium est agréable à jouer et à regarder, même si, comme tout jeu de plate-forme, sa durée de vie est limitée. »



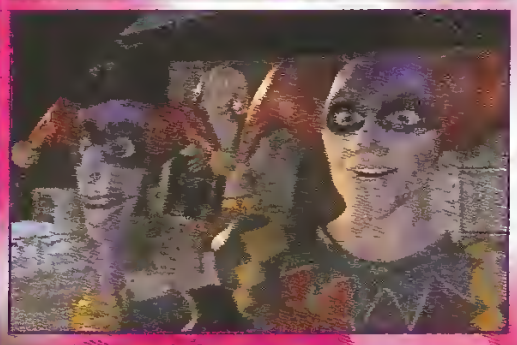
LA PREMIÈRE VRAIE CINÉMATIQUE

Enfin une scène cinématique qui propose des personnages de synthèse crédibles à 100 % ! Toujours en mouvement, les deux héros s'écoutent, se répondent d'un regard, d'un mouvement de main, d'un froncement de sourcil... Un véritable travail « d'acteur de synthèse » a été réalisé, et l'on se prend à regarder — encore et encore — la scène d'introduction pour découvrir des petites réactions passées inaperçues au premier coup d'œil. Un beau travail de marionnettiste.











96%

PlayStation
PANDEMONIUM

éditeur
CRYSTAL DYNAMICS
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
BONNE
prix
A B C D E F

70

sont susceptibles de contenir au moins un secret supplémentaire.

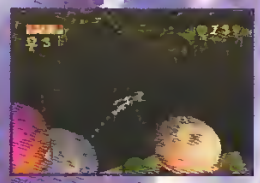
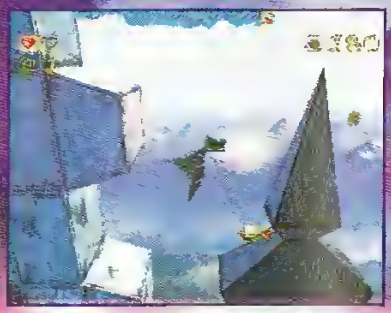
UNE BONNE DURÉE DE VIE

Fourmillant de passages ultra secrets, présentant le désormais classique challenge des Time Trial (le temps imposé par Donkey Kong Country), Pandemonium est un excellent jeu de plates-formes plus riche et plus varié que son homologue Crash Bandicoot, mais légèrement moins beau. Les possesseurs de PlayStation sont décidément bien gâtés. Noël va être chaud !

Leflou,
émerveillé

TRANSFORMATIONS

De la grenouille à la tortue en passant par le dragon, voici les métamorphoses qui vous attendent dans Pandemonium. Un petit goût de Donkey Kong Country...


DES BOSS MAJESTUEUX !

Les incontournables monstres de fin de niveau sont impressionnants, majestueux, étonnants... Pour le plaisir des yeux, nous vous les présentons. Pour le plaisir du jeu, nous ne vous dévoilerons pas leurs points faibles !








GRAPHISMES — 95%
Des textures pas très fines, mais un choix de couleurs et une variété d'architectures impressionnants.

ANIMATION — 96%
Des mouvements de caméra subtils mettent vos actions en scène. C'est beau et fluide.

SON — 90%
La bande sonore d'ambiance est assez bonne. Les bruitages ponctuent bien l'action.

JOUABILITÉ — 95%
De très légers ph Hitmen, dûs aux mouvements de caméra mais vraiment rien de bien grave.

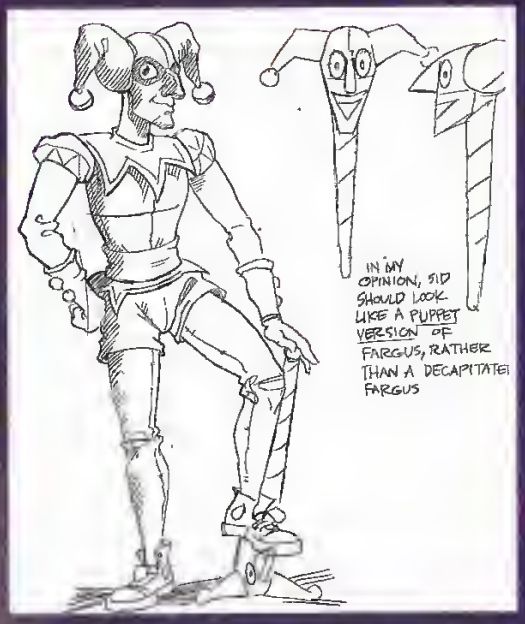
INTERVIEW CRYSTAL DYNAMICS

Avec Pandemonium, l'équipe de Crystal Dynamics signe un des plus beaux jeux de cette fin d'année. Rencontre avec Mark Wallace, chef de projet.

PO : Quels autres jeux avez-vous réalisés avant Pandemonium ?
MARK WALLACE : Crystal Dynamics a développé de nombreux titres comme Crash'N Burn, Total Eclipse, The Horde, Star Control II, Jeff Wayne's Interactive Legacy à Köln et vient d'achever Pandemonium.

Quels types de jeux vidéo vous ont influencés dans la réalisation de Pandemonium ?
Sonic et Mario sont des héros de jeux de plates-formes classiques et ont eu une influence notable sur le level design de Pandemonium. Évidemment, notre jeu ne comporte pas de héros, Gex, également un custom parfait.

Combien de personnes ont travaillé sur le projet ? Et pendant combien de temps ?
Le projet a commencé en décembre 1994 avec quatre personnes. Il s'est terminé en septembre 96 avec une équipe comptant plus d'une trentaine de personnes.



La scène d'introduction présente pour la première fois un réel jeu d'acteurs. Qui l'a réalisée, avec quelles techniques ?
Les modèles ont été créés par WalkMan à San Francisco en Californie et les animations ont été faites par Windlight Studios à Minneapolis, dans le Minnesota. Les voix des personnages ont été réalisées par les comédiens Helen Keathley (voix de Nikki) et Greg Burgos (les voix de Fargus et Sid).

Avec Pandemonium, on a vraiment la sensation de « jouer » dans un film. Est-ce un parti pris de votre part d'avoir mis en scène les niveaux à l'aide de mouvements de caméras variés ?
Pandemonium a été développé pour obtenir un gameplay à la fois rapide et intuitif avec beaucoup d'actions dans des mondes magiques, tout en 3D. Le mouvement de la caméra fait une partie intégrante du design du jeu, il doit donner l'impression que le gameplay en réalité des scènes cinématiques inédites au fur et à mesure qu'on découvre un jeu aussi bien intuitif qu'amusant pour le joueur.

Pensez-vous avoir atteint les limites de la PlayStation en terme de puissance de calcul ?
Je ne suis pas sûr qu'un système ait jamais atteint ses limites techniques. Les développeurs continuent à pousser les capacités d'une machine afin de gagner à confiance des joueurs. La PlayStation est une console récente, et nous découvrons continuellement de nouveaux champs d'actions, qui nous permettront de dans nos prochains jeux de repousser ses limites techniques.

Comment voyez-vous l'évolution de l'univers des jeux vidéo en 1997 ? L'arrivée de la Nintendo 64 ouvre-t-elle de nouvelles possibilités aux programmeurs ?
Le marché des jeux vidéo est conditionné par une commercialisation créativité technologie et l'évolution technique, mais aussi par une réalité financière. Si une société veut continuer à faire de bons jeux, elle doit le faire avec un sens commercial efficace. Actuellement, la Saturn et la PlayStation règnent sans partage sur le marché pour l'année prochaine. Nintendo est sur le point de gagner des parts de marché, mais il y a un manque de stabilité de développeurs ayant réellement travaillé sur leur machine. Avec les éditeurs tiers, la N64 devient un acteur plus important dans le futur marché des jeux vidéo.


Ken Ford, programmeur.


Steve Ringler, graphiste.


Phil Kitchen, designer.


Fred Ford, programmeur.

Quels sont vos projets ?
Les teams de Crystal Dynamics, qui viennent juste de finaliser Pandemonium, Legacy of Kain et 3D basketball, attendent maintenant vos retours sur leur jeux, afin de les développer à leurs prochaines créations.



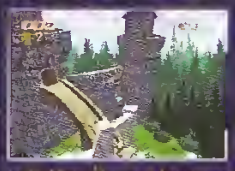
DOSSIER

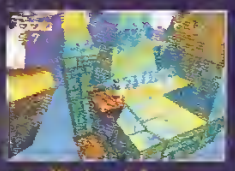
Quelques aides de jeux

Amateurs d'astuces et de passages secrets, vous allez vous régaler : Pandemonium en est rempli ! Chaque niveau regorge d'astuces ingénieuses et originales. Voici un petit guide, succinct certes, mais qui vous permettra de vous en sortir plus aisément.

LES TIRS

Posséder les tirs ne vous aidera pas à anéantir les ennemis plus rapidement. En effet, dans presque tous les cas, trois tirs sont nécessaires pour les éliminer. Le principal intérêt vient des effets spéciaux que présentent certains d'entre eux. Bien sûr, l'acquisition de ces tirs apporte un complément supplémentaire, puisque vous n'avez plus à approcher les ennemis de trop près.





Le tir bleu gèle vos adversaires ; il vous suffit alors de frapper dessus pour les éclater en mille morceaux.





Le tir rouge blesse vos adversaires ; sa cadence de tir est indispensable pour en venir à bout.





Le tir jaune réduit la taille des ennemis. Vous pourrez alors sans problème venir au contact pour écraser le monstre réduit.

BESTIAIRE

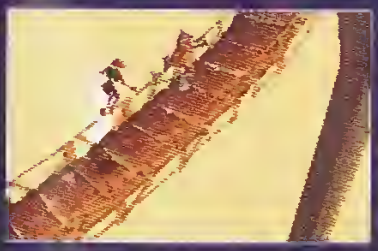
Les monstres sont nombreux dans Pandemonium. Voici un petit portrait de quelques-uns d'entre eux — la liste n'est pas exhaustive.

Cette sorte de « Pac-Man » patte n'est pas très redoutable. Un simple saut sur la tête suffit à le calmer.





L'antipathie caractéristique de ce kangourou se ressent. Soyez très attentifs pour passer dessous ou dessus.



Cet animal est indestructible ! Dès que vous en approchez, il vous coince les pieds. Les seuls soins sont les bienvenus !



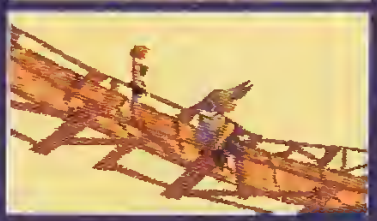


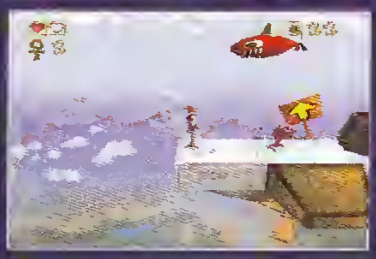
Les chauves-souris ne constituent pas le plus dangereux des ennemis redoutables. Si vous les tuez, elles vous suivront souvent à la vie à la mort des niveaux.

Un contact sur le côté vous propulse dans les airs sans vous faire de mal. Si par malheur vous êtes pris dans le centre du tourbillon, vous perdez un point de vie.

Ce hérisson est absolument inoffensif. Il est même très utile, ainsi si vous le touchez alors qu'il est en boule, il vous propulse très haut dans les airs.







Un simple bond sur la tête des requins vous permet de vous en débarrasser. Méfiance cependant si cet animal a une fâcheuse tendance à vous poursuivre tout au long des niveaux.

LES CLÉS

Récupérer une clé produit un effet immédiat dans le jeu : dans la plupart des cas, elle ouvre une porte ou une grille face à vous. Bien évidemment, il existe d'autres clés qui actionnent des mécanismes vous autorisant à utiliser des passages secrets.





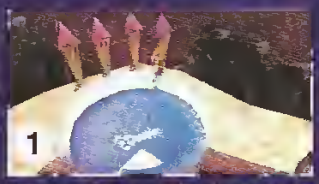


LES CŒURS

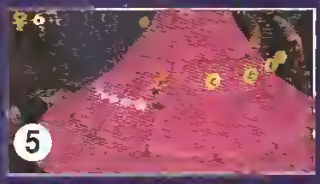
Symboliquement vos points de vie, des cœurs sont dissimulés dans chacun des niveaux. Voici comment s'en procurer deux supplémentaires.

LEVEL 3 : DUNGEON TOWER

Ce niveau est composé de trois parties : le cœur supplémentaire s'attrape dans la dernière. Suivez le guide.



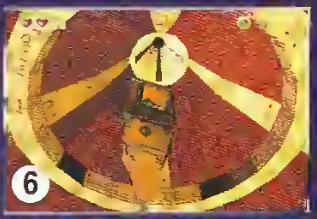
Un ascenseur vous amène à cet endroit. Il une clé vous manque au premier plan. Grâce à elle, vous accéderez au cœur.



Vous atteignez le toit : continuez de progresser sur la droite pour en faire le tour tout en montant vers son sommet.



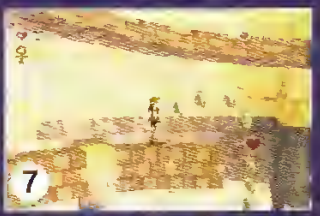
Soutez à cet endroit, qui suivez le corniche vers la droite.



Une fois au sommet du toit, vous actionnez un ascenseur qui descend.



Vous atteignez un lieu où se trouve un puits ainsi qu'un escalier à proximité. Soutez dans le puits.



Vous ne pouvez pas à revenir à cet endroit : soutez pour prendre le cœur.



Le passage dans le puits vous mène à la clé. Une fois récupérée, elle vous permettra d'accéder à la porte située à votre droite. Continuez de sauter vers la droite.

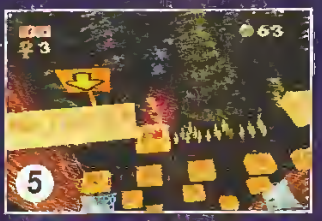


LEVEL 10 : CANOPY VILLAGE

Tout en haut d'un arbre, se niche un cœur. Suivez attentivement la procédure et tout se passera bien.



Au bout de ce passage, sautez sur les feuilles. Soyez rapide et précis.



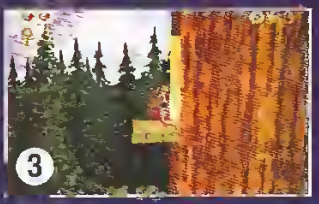
C'est dans cette série de caisses que se trouve le cœur.

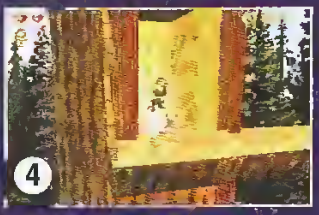


Ce passage nécessite de la dextérité et du sang-froid. Il faut surtout être rapide parce que vous ne pourrez pas atteindre l'arbre descendant le cœur.



Ne ratez pas le cœur en retombant !





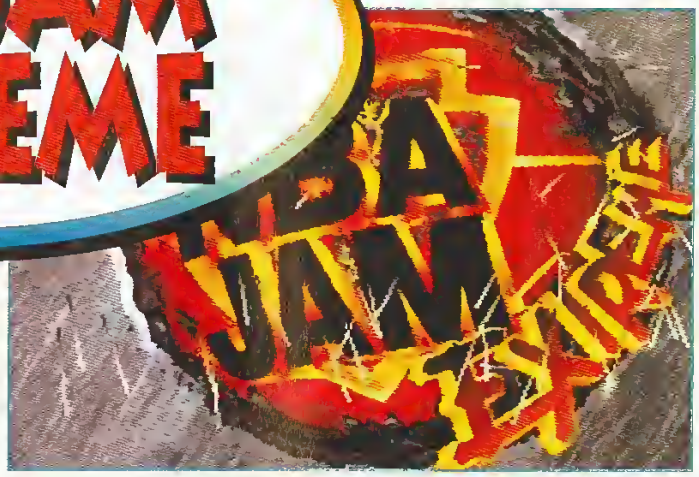
Sautez dans l'arbre et continuez d'avancer sur la droite.



TESTS

NBA JAM EXTREME

PlayStation
Saturn

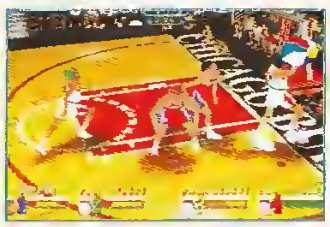


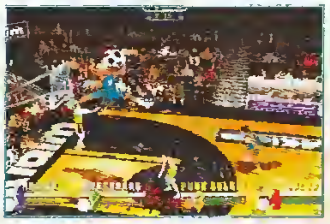
Un an après une version PlayStation qui n'apportait pas grand-chose de nouveau, voici la seconde mouture 32 bits. Au programme : graphismes en 3D, ambiance délirante, et des dunks toujours plus spectaculaires.

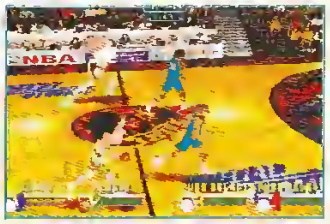
Mis à part le nouveau menu d'options permettant de jouer avec des icônes Power Up, NBA Jam T.E., sorti l'an dernier sur PlayStation, n'innovait pas franchement par rapport aux versions 16 bits. Un zoom sympa faisait illusion, mais les graphismes étaient en 2D. Dans cette nouvelle version, les graphismes sont bien en 3D, et force est de constater que c'est plutôt réussi. C'est beau, coloré, et relativement fin, même en plan rapproché (voir l'encadré page suivante). Mais vous ne retrouverez pas ce fameux menu spéciai, pour des raisons de licence. Sinon, le principe reste le même : un jeu de basket deux contre deux, qui mise sur le côté spectaculaire plutôt que réaliste. Le menu d'options vous permet de paramétrer le jeu à votre convenance, en réglant entre autre la vitesse du temps, le niveau de difficulté, et en configurant votre paddle comme bon



« Smoking » indique que vous avez eu un halo de fumée. « The wall », que vous avez été un vrai mur en défense !





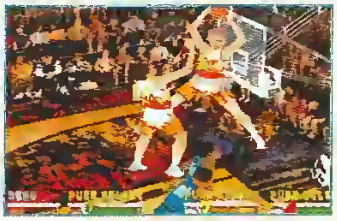




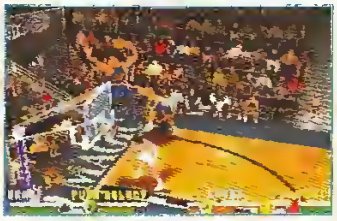
DÉLIRANTS

Le jeu comprend tout un tas de cheats. Parmi ceux-ci, citons le Beach Ball et le Football, qui permettent respectivement de jouer avec un gros ballon de plage et un ballon de foot, et le mode Big Head.

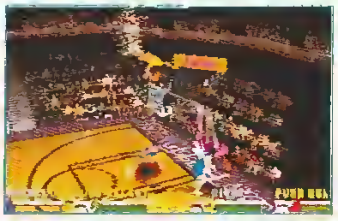
















vous semble. Ensuite, vous pouvez entrer des initiales et une date afin d'avoir accès à des équipes cachées.

LA TOUCHE EXTRÊME

Vous voilà maintenant au cœur de l'action. D'emblée, vous serez assez impressionné par la taille des sprites, et leur définition. Même sans le mode Big Head, il est relativement aisé de reconnaître les joueurs pour qui suit, même de loin, le championnat NBA.



Quand une action est particulièrement réussie, vous avez droit à un replay sous un angle différent.

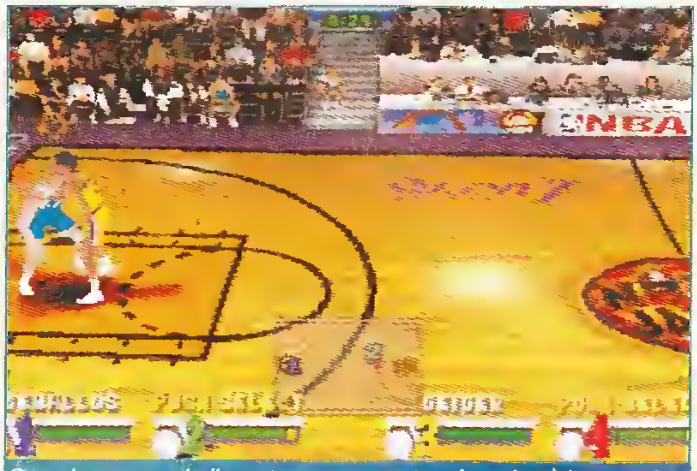
Outre la touche Turbo, qui permet toujours de faire des dunks incroyables, la touche Extreme fonctionne suivant le même principe. L'intérêt, c'est que vous pouvez désormais combiner ces deux touches afin de faire des actions spéciales, comme les passes dans le dos, les passements de jambes, les Holley Hoop, et autres finesses intéressantes. Nul doute que les amateurs apprécieront. Tout cela confère à l'action un rythme soutenu, sans compter que l'ambiance sonore n'est pas mal non plus. La musique d'abord, assez variée, passe allègrement du classique au hard. Le public ensuite, ponctue les actions chaudes ou spectaculaires par des « Hoooo ! » fort à propos. Et enfin les commentaires sont assurés par Marv Albert, célèbre spécialiste du basket outre-Atlantique, d'ailleurs présent dans l'équipe cachée des célébrités.

LES INRATABLES

Il arrive parfois qu'un joueur soit entouré d'un halo de fumée. C'est le mode Smoking. Quand la fumée est bleue, le joueur devient alors un défenseur hors-pair, capable de stopper n'importe quelle attaque, ou

L'avis tranché des players basketteurs

ELWOOD : « Depuis longtemps, NBA Jam trône en maître absolu dans le domaine des jeux de basket arcade. Sacrifiant logiquement à la mode de la 3D, cette nouvelle version n'a rien perdu de son punch et de son game-play. L'action est toujours aussi impressionnante et les parties bourrées d'effets visuels de folie. Seul petit reproche, la vue du terrain est peut-être un peu trop restreinte et étroite. Le jeu aurait gagné en clarté avec une vue plus large. Un détail, qui n'est cependant pas très gênant...»
THUG WLAD : « NBA Jam Extreme est presque parfait. Toujours aussi délirant. Encore plus maintenant. Une toute nouvelle esthétique par le biais de la 3D vous fera mieux apprécier ce jeu mythique, stratosphérique devrais-je dire ! Bref, tous les mouvements inédits (passement de jambes, lay-up, punk-dunk, holley hoop, claquette-dunk, etc.) propulsent totalement l'intérêt du jeu au sommet. "Watch out mama", ce jeu est le meilleur de sa catégorie et ne vous laissera pas statique. »



Quand vous avez ballon, et que vous ne touchez plus à la manette, votre perso jongle avec la balle pour narguer ses adversaires.

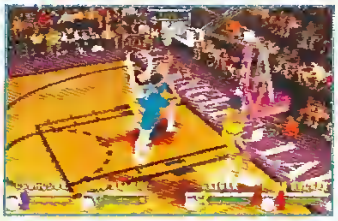




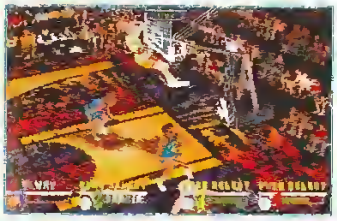
ÇA CHAMBRE !

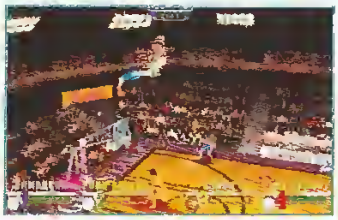
Quand un joueur a réussi une belle action, il n'hésite pas à chambrer ses adversaires par des mimiques.

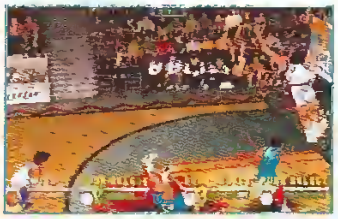












JUST DO IT !

À l'instar des autres volets, NBA Jam Extreme se démarque par le caractère surréaliste des dunks. Ainsi, l'hélicoptère, le quadruple saut périlleux, ou le plongeon dans le panier assurent le spectacle. Quand l'un sort de l'écran, la caméra opère un zoom arrière. Vous pouvez faire d'autres actions plus réalisables, comme le bras roulé, le dunk arrière, la claquette-dunk, le holley hoop, etc. Bien sûr, ces dunks s'effectuent en utilisant les boutons Turbo ou Extreme.

NBA JAM EXTREME

éditeur
ACCLAIM
textes
ANGLAIS
genre
BASKET ARCADE
joueur(s)
1A4
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
TRES DIFFICILE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

94%

PLAYER FUN 96%

Histoire de gros sous

Comme dans les versions précédentes, les grosses pointures du basket — en termes de contrats publicitaires — ne figurent pas dans le jeu. Ainsi, Michaël Jordan (Chicago Bulls), et Shaquille O'Neal (Los Angeles Lakers) brillent par leur absence. Ce n'est pas dramatique, mais leur fans regretteront très certainement de faire les frais de cette histoire de dollars. Doit-on en déduire qu'ils ont réellement la « Big Head » et n'ont pas voulu figurer ici, ou bien est-ce dû à l'intransigeance de leur manager ? Nous sommes en tout cas en droit de nous poser la question !



À moins d'avoir le halo bleu, il faut faire attention au goal tending en défense. Surtout pour les tirs à 3 points.



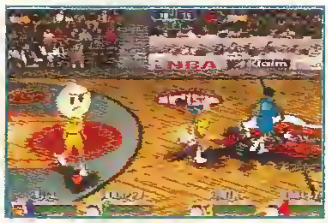
Quand vous parvenez à être en Smoking, un écran apparaît et le commentateur lance « He's on fire! ».

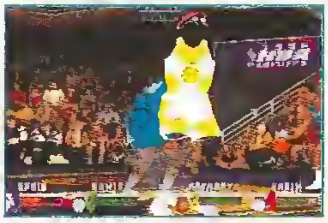
d'arrêter n'importe quel tir avec un minimum de chances de faire un Goal Tending. Quand la fumée est orangée, c'est en attaque que le joueur sera à craindre, avec un pourcentage aux trois points proche des 100 %. À noter que dans les deux cas, la jauge de Turbo/Extreme reste à son maximum. Pour que le halo disparaisse, il faut que l'équipe adverse marque un panier, ce qui, croyez-moi, n'est pas une mince affaire. Bref, NBA Jam Extreme est vraiment le meilleur jeu de basket arcade en 2 contre 2.

Les seuls petits reproches concernent les temps de chargement, hautement soporifiques, et la difficulté exacerbée lorsque l'on joue contre la console. En effet, même en réglant celle-ci au niveau le plus bas, en prenant une super équipe, et en jouant face aux plus mauvais, il est très difficile de remporter un match. Alors avant de venir à bout des 29 équipes, vous avez du boulot ! Sinon, le jeu à plusieurs (surtout à 4) reste incontestablement le plus fun.

Pour ceux qui ont aimé les versions précédentes, cette nouvelle mouture de NBA Jam se révèle indispensable. Pour les autres, il vaudra mieux essayer avant d'acheter. Mais cette version Extreme pourrait bien convaincre les plus réticents.

Chon









LES PERSOS CACHÉS

Parmi les persos cachés dans cette version, on trouve des smileys, une équipe invisible (on ne voit que les fringues), des membres du staff d'Acclaim, des célébrités, des All Star Est et West, etc.

en résumé

Plus qu'une simple suite des volets précédents, cette version Extreme se révèle vite explosive. C'est pour l'heure le meilleur jeu de basket arcade.

GRAPHISME 95%
Les graphismes en 3D en jettent un max. C'est beau et délirant.

ANIMATION 93%
Elle est de bonne qualité. Les dunks sont plus spectaculaires que jamais.

SON 94%
L'ambiance est assurée. Que ce soit au niveau de la musique ou des commentaires.

JOUABILITÉ 94%
Pas de problème à signaler. Il suffit d'être synchro, notamment pour les holley hoop.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

94%

08 36 68 77 33

08 36 68 77 33 F/mn

Gagnez plein de cadeaux

Quiz Manga Player

Les lots

30 mangas Seraphic Feather vol.1



MANGA COLLECTION

EXTREME

PLAY LIKE THE PROs



HAKEEM OLAJUWON
HOUSTON ROCKETS



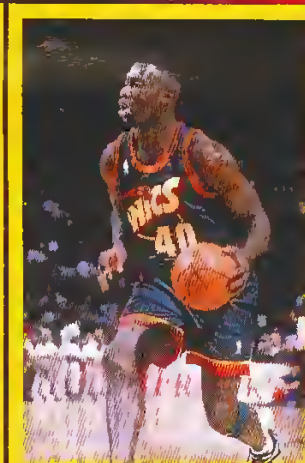
ANFERNEE HARDAWAY
ORLANDO MAGIC



SCOTTIE PIPPEN
CHICAGO BULLS



NICK VAN EXCEL
LOS ANGELES LAKERS



SNAWN KEMP
SEATTLE SUPERSONICS



LARRY JOHNSON
NEW YORK KNICKS

Le Magazine N1 des consoles

Player one

Décembre 96 N°70

PlayStation

SEGA SATURN

OFFICIAL LICENSED PRODUCT NBA

Acclaim entertainment S.A.

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. • © 1996 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

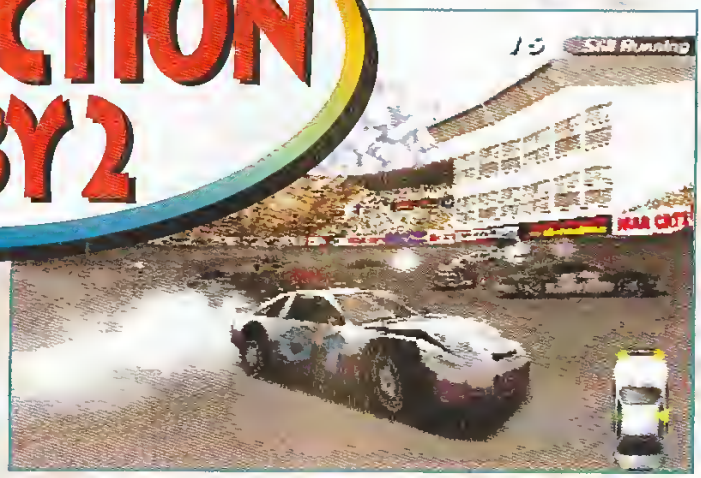
EN 3-D

NBA JAM S'APPELLE EXTREME !

NBA

TM

DESTRUCTION DERBY 2



Préparez-vous à une nouvelle orgie de métal froissé : Destruction Derby est de retour sur PlayStation. Et vous allez voir qu'il ne s'agit pas que d'une vulgaire suite...

Si vous connaissez Destruction Derby, vous ne serez pas surpris par la recette de ce nouveau jeu. Vingt pilotes de voitures de stock-car sont engagés dans des courses où la victoire ne dépend pas forcément que des talents de pilotage... Parmi cette horde de fous, un pauvre être apparemment sans défense : le joueur. Pour étudier son comportement, nous n'avons pas hésité à sacrifier l'un des nôtres en le plaçant en salle de test, le paddle entre les mains...



Lorsqu'une voiture se fait taper par le côté, elle peut se retourner sur le toit. Elle est alors considérée hors course.

PREMIER DÉPART

Dès son engagement sur le circuit, notre pilote est submergé par ses adversaires. Ballotté dans tous les sens sous l'effet des coups de butoir de ses poursuivants, tassé contre les murs en tentant un dépassement, il finit par partir en tonneau et glisser sur des dizaines de mètres. Sa portière est défoncée, son capot







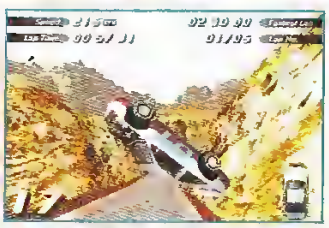


TOTAL CARNAGE

Les effets graphiques témoignant de la violence du jeu sont nombreux : étincelles, éclats de carosserie, perte de roue, froissement des ailes, fumée, et même incendie du moteur !









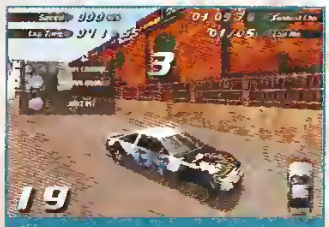








n'est plus de ce monde, et ne parlons pas de son toit ! Automatiquement et généreusement remis sur ses roues par la console, le véhicule réussit à faire quelques tours de circuit durant lesquels il semble déjà égaler les performances des meilleurs concurrents pilotés par la console. Mais suite à un saut de tremplin mal négocié, il part se planter lamentablement sur un mur, entraînant avec lui deux concurrents qui ne s'en



À chaque course, on dispose d'un, et d'un seul, droit de passage aux stands où le temps de réparation est limité.

remettront pas ! La suite est laborieuse. Forcément avec une roue en moins... Alors qu'il tente de rejoindre les stands où il aurait pu remettre sa caisse en état durant le court laps de temps imparti, il se retrouve projeté contre un autre mur. Cette fois, sa course est bel et bien terminée, une épaisse fumée noire emporte l'âme du bolide, du moins ce qu'il en reste...

Mais notre pauvre cobaye ne tarde pas à se rebiffer. Fort de sa petite expérience, il remet ça sur un autre circuit, dont le tracé tranche avec le premier : un simple ovale de vitesse, tout juste bon à contenter un américain imbibé de bière. Cette fois, la route taillée dans la montagne enchaîne les virages relevés, les rétrécissements de chaussée, et les sauts excessivement hauts. Ce parcours est tellement tordu que les autres caisses n'ont besoin de personne pour se planter à tout bout de champ ; ce qui n'empêche pas notre joueur de rajouter sa petite touche au passage... car il n'y a pas plus beau cadeau qu'un adversaire partant en tête-à-queue sur une centaine de mètres ! Un petit coup de volant (pour le percuter là où il faut) suffit à le retourner sur la piste. Et si l'on joue en Mode Wrecking Race plutôt qu'en Stock-car, ce genre d'irrégularités marquera quelques points supplémentaires, qui s'ajouteront à ceux accordés pour la position sur la ligne d'arrivée.

CIRCUITS (PAS) CACHÉS

Seulement quatre circuits sont accessibles au départ mais en gagnant le championnat en mode Stock-car, trois autres deviennent disponibles. Problème : nous les avons découverts dès notre premier essai ! Comprenez donc que, au bout de



Sur le deuxième circuit, un rétrécissement peut créer un bouchon monstrueux en cas d'accident à son entrée.



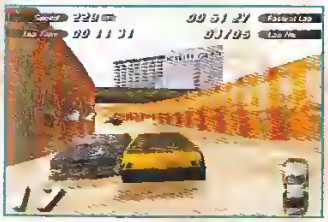


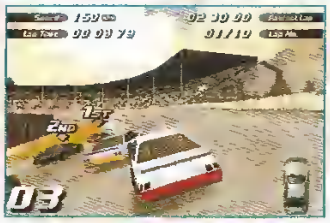
LE MAUVAIS PLAN !

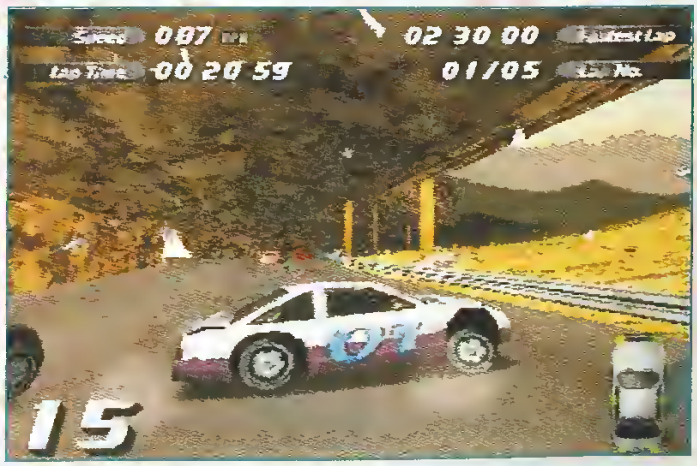
Pour d'obscures raisons techniques, Destruction Derby 2 n'offre que deux vues au choix !

quelques petites heures, le jeu n'offre plus de challenge ! Reste alors les modes Wrecking Race et Destruction Derby (voir encadré), où il faut marquer des points en explosant les autres. Mais le décompte des points fait une trop belle part à la chance. Ainsi, engager une partie en mode Destruction Derby sur le premier circuit, avec la voiture la plus maniable parmi les trois proposées, donnera un score de 130 points sans même que l'on ait besoin de toucher une seule seconde aux commandes ! Ajoutée à cela, l'absence d'un mode Deux joueurs en link (vraiment excellent dans le premier DD) a de quoi nous laisser sur notre faim !

S'il explose moins au niveau des couleurs que son prédécesseur, DD2 est





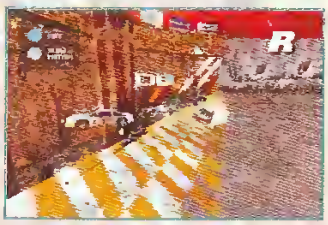


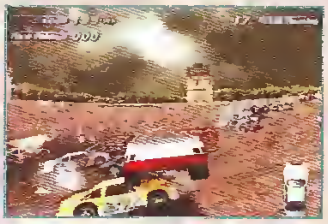




PlayStation

DESTRUCTION DERBY 2









éditeur
PSYGNOSIS
textes
ANGLAIS
genre
STOCK-CAR
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
TROP FACILE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

93%

PLAYER FUN 93%

Les avis

LEFLOU : « Avec des circuits mieux conçus et plus impressionnants que dans le premier volet, DD2 est un jeu qui m'a bien éclaté. Je ne lui ferai que deux reproches, hélas de taille ! Le premier (et le moins grave), c'est l'incohérence de certaines "nouvelles" collisions qui fait que votre voiture décolle de plusieurs mètres. Dans les arènes, l'action devient parfois surréaliste. Second défaut : l'impossibilité de se connecter pour jouer en réseau. Cet "oubli" réduit considérablement la durée de vie du jeu malgré toutes ses qualités. »

ELWOOD : « Fort de leur expérience sur le premier épisode, les programmeurs de Reflections ont réussi à apporter de nombreuses améliorations. Plus intéressant en termes de pilotage, graphiquement varié, cette suite fourmille d'innovations. Les courses dégagent une forte tension et les carambolages sont apocalyptiques. Seul gros défaut, on ne peut pas jouer à deux, même en Link ! Voilà qui ampute sérieusement sa durée de vie. Peut-être que DD3...



Les premiers virages sont dangereux : départ serré, rentrant, guillotine... et autres joies de la carrosserie.

beaucoup plus riche graphiquement. Cela tient principalement aux circuits, bien plus longs et surtout plus variés, qui ridiculisent ceux de DD, tous désespérément plats. Cela change beaucoup le jeu, puisque celui-ci devient plus rapide et les crashs moins nombreux — ce qui est plus raisonnable ! Ce soft n'en reste pas moins très violent, notamment au niveau de ses bruitages. L'animation, elle, demeure toujours d'une fluidité exemplaire.

Si DD2 possède une qualité inattaquable, c'est bien le plaisir qu'il procure ! La jouabilité, très différente du premier volet, est très bonne au paddle et excellente avec un volant. Les crashs, toujours très impressionnants, agrémentent les courses de moments de pure violence, et réussir à atteindre la ligne d'arrivée sans embûches tient du miracle !

Bref, on ne s'ennuie pas, même si ce petit jeu devient rapidement répétitif. Mais même une fois terminé, on prend toujours son pied en se faisant quelques parties de temps en temps. Enfin, un mode Multijoueur par alternance permet à plusieurs personnes de s'engager dans un championnat, ce qui étant donné le style du jeu, est assez sympa. C'est toujours mieux que rien en tout cas !

Milouse

LE MODE DESTRUCTION

Il se déroule dans l'une des quatre arènes qui ressemblent à d'immenses parkings. Le but est simple : détruire un maximum d'adversaires en les percutant sauvagement.

En résumé

Si on en fait vite le tour, on reviendra sûrement sur DD2, juste histoire de faire voler un peu de tôle. C'est si bon...

GRAPHISME 92%
Pas très fin, parfois fade, mais très riche en effets de tous genres.

ANIMATION 93%
Le décor semble toujours apparaître par magie, mais ça va vite et ça déménage.

SON 90%
Quelle violence ! Les bruits d'explosion des carrosseries sont très convaincants.

JOUABILITÉ 95%
Le progrès par rapport au premier volet est très notable, et fort appréciable.

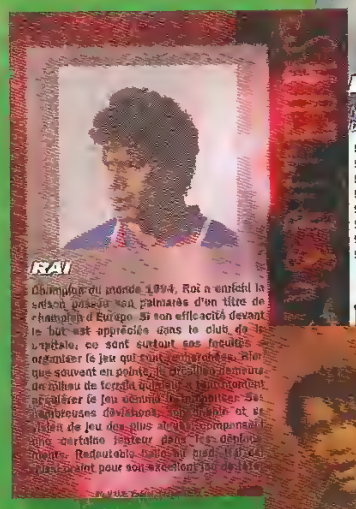
Les Official Football Cards 97 sont dans

nintendo . sega . sony

ultra Player













Ultra Player
c'est tous les deux mois des plans complets, des astuces détaillées sur les jeux Super Nintendo, Game Boy, PlayStation et Saturn, la sélection des meilleures nouveautés et bien sûr toute l'actualité du jeu vidéo.

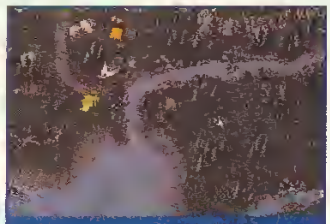
COMMAND & CONQUER



Westwood, développeur de Dune 2 sur Megadrive, sort enfin son digne successeur. Avec de la stratégie et de l'action à tout va, Command & Conquer, transfuge du PC, s'impose déjà comme une référence !

Tout commence lorsque vous ouvrez le boîtier CD que vous venez d'acquérir. Vous avez le choix entre deux CD : celui du GDI, ou celui de NOD. Le premier, Groupement de Défense International, est ce qui pourrait le mieux représenter les gentils, ceux qui ne veulent que la paix sur notre planète. Le second est son contraire : la confrérie de NOD, symbole des méchants avides de conquête. À vous de choisir votre camp.

Avec Command & Conquer, pas de temps mort. On est immédiatement plongé dans le feu de l'action. Votre supérieur hiérarchique apparaît sur l'écran et vous donne quelques consignes initiales pour votre première mission — textes et voix du jeu sont en français. Et des schémas animés vous permettent de mieux comprendre ce que l'on attend exactement de vous. Prenons, par exemple, la première tâche du GDI. Il s'agit de créer une tête de pont sur le territoire ennemi ; vous profiterez de l'occasion pour éliminer tous les membres de la confrérie de NOD, présents dans votre zone de mission. S'ensuit une des nombreuses séquences cinématiques dans laquelle on aperçoit votre hydroglisseur filant sur l'eau à toute vitesse en direction des côtes ennemies, avant de déposer les soldats et les véhicules que vous allez commander. Retour au jeu.

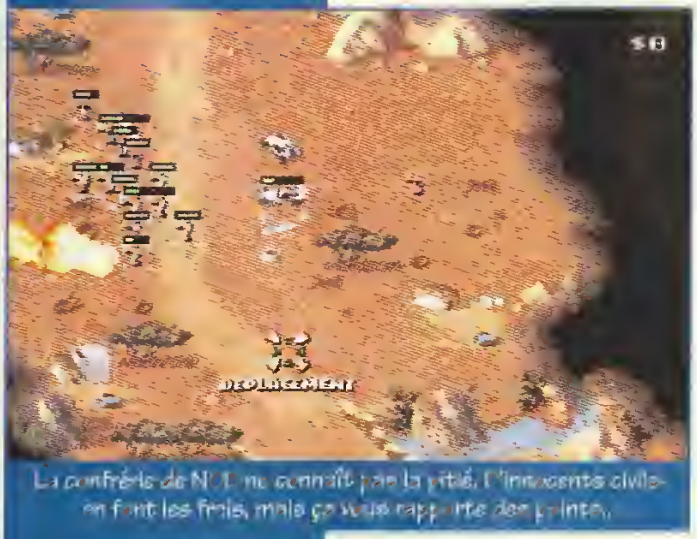


Mission commando. Vous vous trouvez en pleine cambrousse avec un seul soldat et un hélico pour le transporter.

Une vedette lance-missiles vous attend déjà sur place et nettoie les abords de votre zone de débarquement. Les tourelles ennemies détruites, le débarquement de vos troupes et du matériel peut être accompli en moins d'une minute ! Deux chars légers, deux blindés, six mitrailleurs et un véhicule de construction pour votre base sont à disposition. À partir de là, il suffit de sélectionner un de vos éléments, de le déplacer où



Le bouton C correspond à la barre de commandes. À utiliser pour construire des bâtiments et former des hommes.



La confrérie de NOD ne connaît pas la pitié. L'innocents civils en font les frais, mais ça vous rapporte des points.



Pour jouer certaines séquences cinématiques, des acteurs professionnels ont été mis à contribution...

pointer dir
ennemie qu'
faut savoir
sans ordre
armes à leu

L'avis de Mi

« Ce n'est c
hasard si C
arrivé au to
sortie sur P
reprend la
son prédéc
Dune 2. Cet
également
un défaut,
subit le joue
partie ! Imp
paddle (san
pas en joual
plusieurs he
son écran. L
(unités, bâti
très progres
toujours env
dévoiler un
& Conquer,
fur et à mes
Même les sc
dont je ne su
particulièren
parfaitemen
Mon seul re
manque de
plus qu'il ne
Un jeu que t
stratégie se
impérativem



...tandis
on a fait ar
classique
superbes in

déplacer où bon vous semble, ou de le pointer directement sur une unité ennemie qu'il attaquera. Par ailleurs, il faut savoir que les troupes laissées sans ordre utiliseront toutes les armes à leur disposition pour éliminer



les cibles ennemies les plus proches. Une capacité très pratique, par la suite, pour créer des lignes de défense qui, sans votre intervention, retiendront les troupes ennemies. En clair, pour ce qui est de la prise en main, ce jeu est parfait puisque tout y est simple. Après avoir joué à la version PC, j'appréhendais l'utilisation du paddle. Que nenni, tout a été correctement étudié.

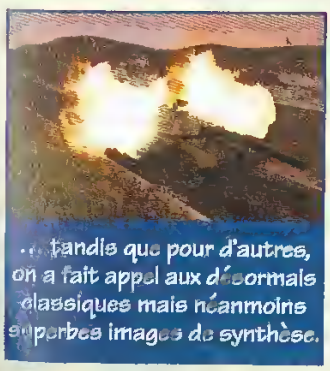




Les deux supérieurs hiérarchiques auxquels vous serez confrontés : à gauche, le militaire de carrière représente le Groupement de Défense International., à droite, Kane, l'impitoyable chef de la confrérie de NOD.

L'avis dépendant de Milouse

« Ce n'est certainement pas par hasard si Command & Conquer est arrivé au top des ventes lors de sa sortie sur PC. Ce jeu de stratégie reprend la principale qualité de son prédécesseur sur console, Dune 2. Cette qualité, qui peut également être ressentie comme un défaut, est la dépendance que subit le joueur dés sa première partie ! Impossible de lâcher le paddle (sans souris le jeu ne perd pas en jouabilité), même après plusieurs heures passées devant son écran. Les éléments du jeu (unités, bâtiments...) apparaissant très progressivement, on a toujours envie de continuer pour dévoiler un peu plus ce Command & Conquer, toujours plus riche au fur et à mesure que l'on y joue. Même les scènes cinématiques, dont je ne suis pas particulièrement friand, sont parfaitement réussies.
Mon seul regret est un certain manque de précision, qui énerve plus qu'il ne gêne...
Un jeu que tout amateur de stratégie se doit de posséder, impérativement. »



... tandis que pour d'autres, on a fait appel aux désormais classiques mais néanmoins superbes images de synthèse.



LA CONFRÉRIE DE NOD LANCE L'OFFENSIVE

À droite, vous pouvez apercevoir la base de NOD qui vient d'être construite. Juste au-dessus se trouvent deux champs de Tibérium. Votre véhicule part rapidement l'extraire et le transporte à votre raffinerie pour vous donner les moyens financiers de former de nouveaux hommes, ou d'établir de nouvelles constructions dans votre base. Ensuite, il faut partir à la recherche de la base ennemie, celle du GDI, où se trouve une prison que vous devrez investir. Au début, tous les terrains autour de votre base sont inconnus, envoyez vos hommes pour justement les inspecter. Une fois la base ennemie trouvée (en haut à gauche) vous avez le choix entre la détruire ou y envoyer des ingénieurs pour que toutes ses structures deviennent les vôtres et vous rapportent par la même occasion de l'argent.

Saturn

COMMAND & CONQUER

éditeur
VIRGIN
textes
FRANÇAIS
genre
ACTION/STRATÉGIE
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
INFINIE
difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

95%



La carte de l'Europe lorsque vous incarnez le GDI (ou de l'Afrique lorsque vous êtes de NOD) apparaît en début de mission.





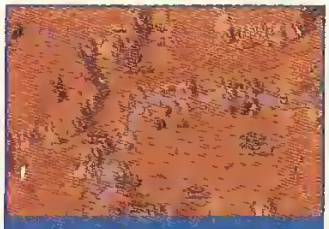


DES TRANSITIONS CINÉMATIQUES

De sympatiques séquences cinématiques viennent entrecouper chacunes des missions. Vous y appercevrez soit les conséquences de vos actions après avoir accomplie votre mission, soit une présentation ou une introduction à la mission suivante. Très variées, elles n'apportent pourtant pas grand chose au scénario, si ce n'est un peu de plaisir pour vos yeux.

Si les premières missions ne vous prennent que quelques minutes, les suivantes vous demanderont des heures... Vous serez également amené à gérer des bâtiments. Ainsi, après avoir construit votre base, vous bâtirez une centrale électrique qui vous fournira de l'énergie, un centre de communication... Mais tout cela coûte cher. Il faudra donc trouver des fonds. À cette fin, vous allez exploiter une richesse naturelle : le Tibérium (un minerai). Mais d'abord, il faut construire une raffinerie. Ensuite seulement, vous disposerez d'un engin qui ira directement l'extraire pour le ramener à votre base. Vos crédits grimperont rapidement et vous serviront à mettre en place une caserne où vous formerez vos soldats : mitrailleurs, grenadiers... et même des ingénieurs qui, en pénétrant dans une structure ennemie, s'en empareront automatiquement. Si vous incarnez la confrérie de NOD, vous aurez droit à des lance-flammes, des bazookas et des véhicules différents.

Command & Conquer, l'ultime jeu de stratégie accessible à tous, a été correctement converti sur Saturn. On y retrouve les mêmes séquences cinématiques qui parsèment l'aventure et les morceaux de musique identiques, parfaitement adaptés aux différentes situations que vous allez vivre. Quant aux voix françaises, elles sont de bonne qualité, et ne vous étonnez pas si la nuit vous entendez encore des : « Oui, chef ! », « C'est comme si c'était fait », « On y va », « Votre base est attaquée »... À la longue cela devient un peu entêtant ! Les graphismes ne sont peut-être pas superbes, mais ils restent détaillés, et l'animation est fluide. On regrette toutefois de ne pas pouvoir jouer en link.



Dans cette zone envahie par le NOD, le char du GDI ne va pas faire long feu. Mais ils n'ont pas encore trouvé la base...

Malgré cela, Command & Conquer demeure un fabuleux jeu d'action/stratégie qui devrait bien occuper vos longues soirées d'hiver. La version PlayStation sera, quant à elle, disponible courant janvier 1997.

Magic Sam,
réformé P4.

PLAYER FUN 90%

En résumé

Ses missions variées et sa réalisation font de Command & Conquer un excellent jeu d'action/stratégie, accessible à tous.

GRAPHISME 83%
Assez simple, il demeure néanmoins détaillé.

ANIMATION 86%
Le scrolling sur la carte est très fluide, essentiel pour intervenir rapidement.

SON 90%
De bonnes musiques, variées et qui rythment bien l'action.

JOUABILITÉ 87%
Les commandes sont facilement accessibles.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

JEU DE BALLE MONSTRUEUSEMENT FATAL



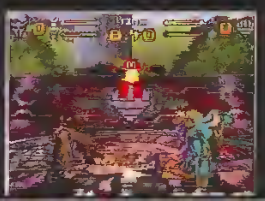
pitball

"EXTRÊMEMENT COMPLET, SPECTACULAIRE, ET POUR TOUT DIRE ENDIABLÉ".

- Jouez de 1 à 4 joueurs.
- Double système de jeu : actionn et management.
- Grande diversité de coups spéciaux.
- Vue panoramique à 360° et fonction zoom.







PlayStation

"PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

WARNER INTERACTIVE

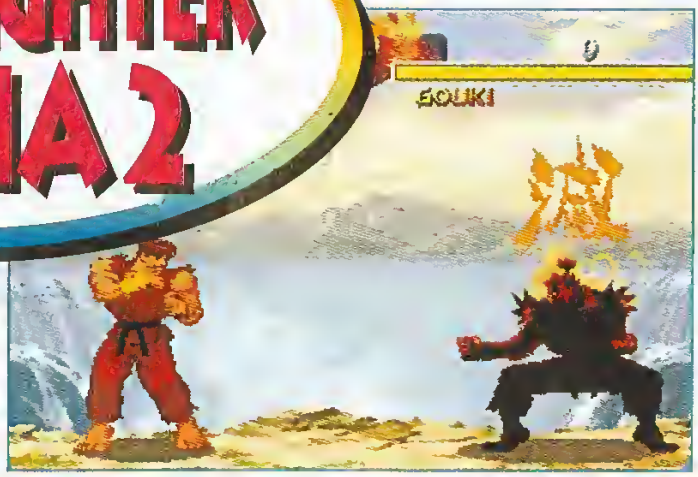
© 1998 Silent Software A. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copy, hire, sale, exchange, transmission, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable, diffusion or public performance of any kind is prohibited. Published by Time Warner Interactive. Developed by Silent Software.

95%
90
85
80
75
70
65
60
55
50

TESTS

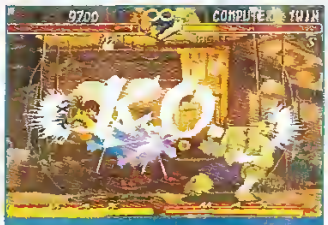
STREET FIGHTER ALPHA 2

PlayStation
Saturn



Les Street Fighter se suivent et se ressemblent un peu, beaucoup ou pas du tout, selon que l'on est objectif, contrarié ou franchement hypocrite. Et vous, vous voyez les choses de quelle façon ?

De toute évidence, il est inutile d'épiloguer cent sept ans sur la politique pour le moins critiquable de Capcom qui nous sert depuis de nombreuses années le même jeu avec juste ce qu'il faut de nouveautés pour nous faire craquer. Ça, on a l'habitude, et on sait maintenant à quoi s'en tenir. Les plus résolus peuvent pointer vers le ciel un menton dédaigneux et passer leur chemin (qui consiste en l'occurence à tourner tout simplement trois pages), je les comprendrais. Pour les autres, la visite guidée c'est tout de suite. Croyez-moi, ça vaut tout de même le détour.

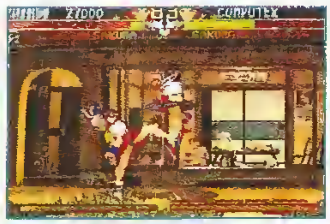


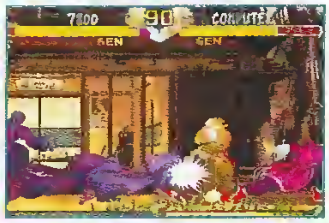
Certains KO sont particulièrement percutants et spectaculaires. Démonstration ici avec un double choc Sagat/Dan.

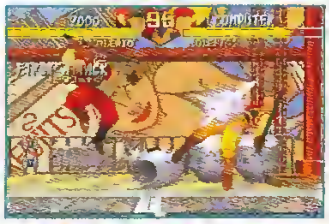
13 + 5 = 22
(SI, SI !)

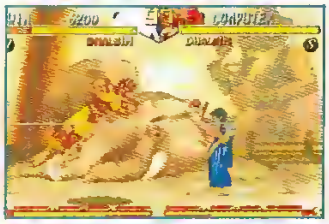
Les personnages présents dans cette version sont au nombre de dix-huit. On retrouve les treize combattants du Street Fighter Alpha premier du nom accompagnés de Zangief, Dhalsim (c'est leur grand retour), Rolento, Gen et Sakura. Ce

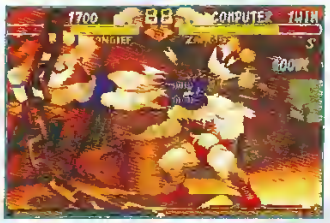
LES NOUVEAUX VENUS















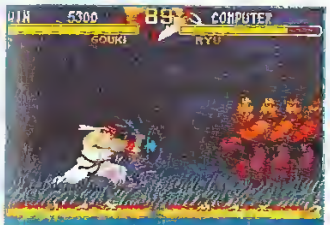
ORIGINAL COMBO

Balayette, grand pied debout, hurricane, boule et/ou dragon. L'original combo permet les enchaînements les plus incroyables et les plus impressionnants.

ORIGINAL COMBO (2)

Avec Nash, effectuez rapidement Haut-Bas plusieurs fois avec différents coups de pied. Vous pourrez repêcher quatre ou cinq fois votre adversaire.

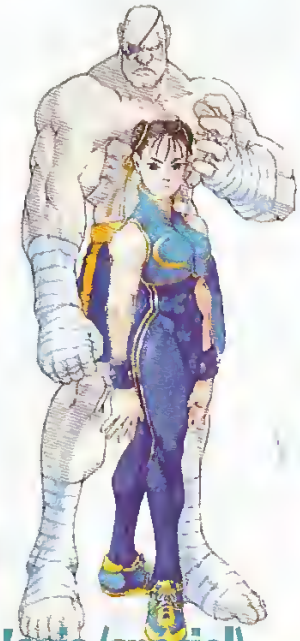
qui m'autorise à poser une égalité mathématique manifestement aberrante en guise d'intertitre, c'est la possibilité qui vous est donnée, via différentes manipulations, de faire apparaître quatre « nouveaux » persos (au moins sur Saturn, sur PlayStation, je ne suis pas sûr que l'on puisse tous les avoir). Le premier, c'est Shin Gouki, également surnommé « l'imbattable ». Avec ses doubles boules d'énergie qu'il peut envoyer en



Les combats contre Shin Gouki ne sont pas très drôles. Le redoutable guerrier est en effet quasi-invincible.

l'air, il est quasi-impossible de l'approcher. C'est lourd. Vient ensuite Evil Ryu, qui pique à Gouki — encore lui — certaines de ses spécialités (dont le fameux finish « céleste » où l'écran devient tout blanc). Rigolo mais pas très intéressant. Reste enfin la possibilité qui vous est offerte de jouer avec les Dhalsim et Zangief originaux de SF II. Ils possèdent les mêmes coups qu'à l'époque, n'ont plus de barres de super (normal) et gagner avec eux se révèle franchement difficile. Disons que c'est un gentil délire — pour ne pas se montrer plus lapidaire.

Question options, Capcom a tout compris en proposant différents modes de jeux très pratiques. D'abord, il y a le mode Entraînement, devenu depuis quelque temps très en vogue et c'est tant mieux. Viennent ensuite le Survival mode (dix huit persos d'affilée à se taper, bon courage !), l'Arcade mode (classique, selon le perso que vous prenez le dernier combattant à défaire sera différent) et le Versus mode (contre un humain ou l'ordinateur), indispensable. Chaque mode étant intrinsèquement réussi — en Training, votre « victime » peut s'accroupir ou sauter, votre barre level peut toujours être remplie au maximum — on ne



L'avis (spécial) de Reyda

« Admettons que vous décidiez d'achetez SF Alpha 2. Vous y jouez, invitez des copains, pour faire des duels, ambiance chips-coca. Un pote vous présente à cette occasion une jeune fille charmante. Vous décidez de lui apprendre à jouer avec Sakura, Rose ou Chun-Li. Elle aime beaucoup et vous revoit souvent. Puis l'amitié fait place à l'amour. Vous vous aimez tendrement et passez des nuits à vous taper dessus pour rire en compagnie de votre fidèle 32 bits. Vous avez rudement bien fait d'acheter ce jeu ! »



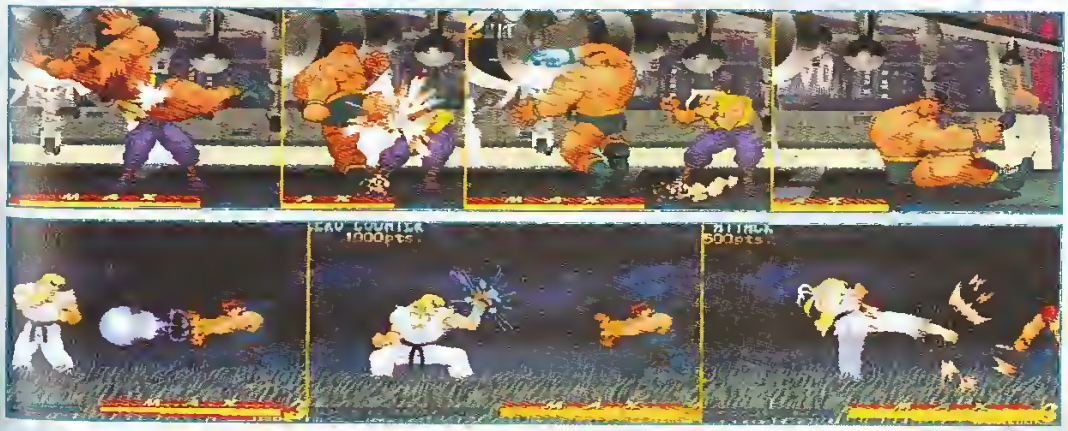
Survival Mode : appuyez sur L ou R pendant la sélection de votre perso pour que l'ordre de rencontre de vos adversaires change.





TOUT EST PERMIS

Le Training mode vous autorise toutes les expériences possibles et imaginables. Un détour obligé avant de vous lancer en tournoi.



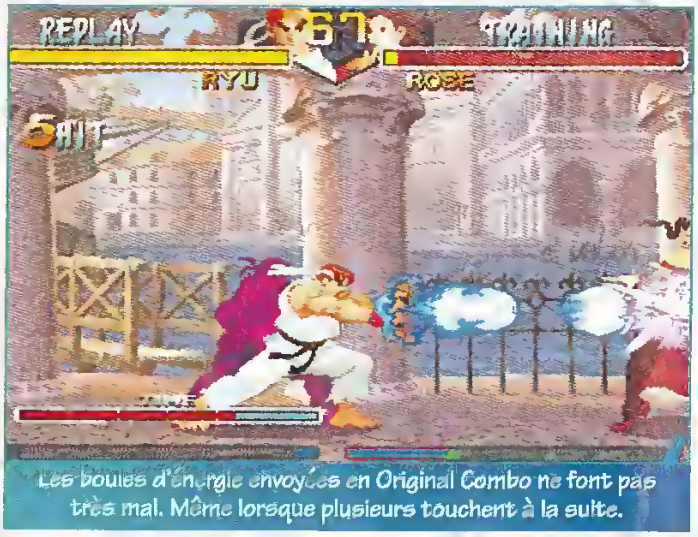
ZANGIEF WINS !

Passage dans le dos grand poing baissé, pied moyen debout, grand vanishing flat, 360 °. Vous pouvez aussi placer la super « double 360 » level 3 en dernier.

ZERO COUNTER

Il est possible de contrer des pouvoirs spéciaux dans SF Alpha 2. Avec Ken, et l'allonge de son pied fort, vous surprendrez souvent votre adversaire.





Les boules d'énergie envoyées en Original Combo ne font pas très mal. Même lorsque plusieurs touchent à la suite.

peut qu'être admiratifs. C'est donc rassuré que l'on plonge, maintenant, au cœur des combats.

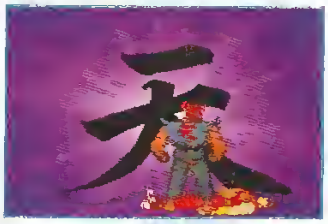
LES ENCHAINEMENTS

Les atouts de cette version Alpha 2 sont nombreux. Question technique, le jeu se révèle en effet très élaboré. Bien évidemment, les enchaînements sont ici à l'honneur (le must étant de terminer sur une super) et les amoureux de hits combo s'en donneront une nouvelle fois à cœur joie. Selon le dernier coup que vous aurez porté pour remporter la victoire, un petit signe différent s'affichera sous votre nom : fromage (lorsqu'on « gratte » l'énergie en parade), éclair (super), V (coup normal), cerise (petit coup), S (pouvoir spécial)... Il y en a des tas. Vous apprendrez rapidement à les reconnaître. Les feintes et les casse-garde répondent bien évidemment présentes et un bon joueur, lorsqu'il vous met le pressing, se révèle redoutable. Restent enfin le zero counter — pratique pour se libérer lorsqu'on se prend des coups dans un coin — et l'original combo (votre perso est hyper speed pendant quelques secondes. Les enchaînements les plus incroyables sont alors permis). Pour effectuer une de ces deux actions, il faut que votre barre level, au bas de l'écran, soit au moins remplie à un tiers. Bref, voilà un jeu de combat d'exception, comme Capcom sait si bien les faire, un chouïa plus réussi sur Saturn que sur PlayStation (comme c'est souvent le cas avec les jeux en 2D, d'ailleurs). Mais bon, la différence n'est vraiment pas flagrante et quelle que soit la console que vous possédez, vous pouvez vous laisser tenter sans crainte.

Chris

LUMINEUX !

Depuis le Super SF II X, les personnages de Street Fighter ont à leur disposition des super attaques dévastatrices. En voici quelques-unes parmi les plus originales de cette version Alpha 2.









PlayStation/Saturn

STREET FIGHTER ALPHA 2

éditeur
CAPCOM
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
OUI
continue
INFINI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Dix-huit persos, des tonnes de coups, des super pouvoirs à gogo... Une version de SF riche, qui même si elle n'innove pas des masses, se révèle excellente.

GRAPHISME 95%
Les décors fourmillent de détails, les personnages sont réussis... Rien à dire.

ANIMATION 96%
Ça bouge vite (surtout avec le turbo à fond) et il n'y a pas de ralentissement.

SON 90%
Musiques plus ou moins réussies, voix digits et ambiance sonore impeccables.

JOUABILITÉ 96%
Il y a beaucoup de possibilités, ça va un peu vite, mais on s'y fait.

95%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

95%

Tous les meilleurs jeux

Disponibles sur

3617 BESTCD

Choisis ton jeu ... nous faisons le reste*

Plus de 150 titres

1. Tu connectes ton minitel
2. Tu choisis ton jeu
3. Tu introduis tes nom et adresse
4. Tu capitalises des points en consultant nos formations multimédia
5. Tu reçois ton jeu par la poste sous 48 h.

Suivi des envois par minitel

L'une des solutions :

1. Je passe chez Bestcd.
2. Je demande mon vélo jusqu'à ma banque préférée.
3. Je cherche "Bestcd" dans les pages jaunes et je passe tout doucement.
4. Je choisis mon mode de retour :
   Pour Play Station, il y a rapidité.
5. Je reçois dans 2 jours.



* Sous réserve [illegible] offre valable [illegible] dans la limite de 5.57 F/mn

FIRO & KLAWD



BMG Interactive propose de suivre les aventures de Firo, un singe flic, et de Klawd un chat qui vit de petits larcins.

La base du scénario n'est pas sans rappeler 48 heures, le film avec Eddy Murphy et Nick Nolt : Klawd (le chat), un petit truand sans envergure, se retrouve obligé de faire équipe avec Firo (le singe), un flic aux manières musclées. L'action se déroule sous la forme d'un shoot them up avec des décors en 3D isométrique. L'intérêt réside dans la multitude de scénarios possibles. Ainsi, l'enquête ne se déroulera pas de la même manière si vous prenez la voiture de Firo, si vous pénétrez dans un bar, ou encore si vous vous rendez dans le métro. Résultat : une richesse de jeu très estimable. Si vous décidez de jouer à deux, chacun de vous contrôle un des persos. Seul, vous gardez le choix de l'animal, et pouvez à tout moment changer de peau en fonction de la situation qui se présente.

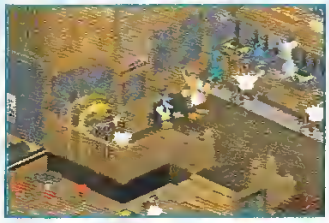


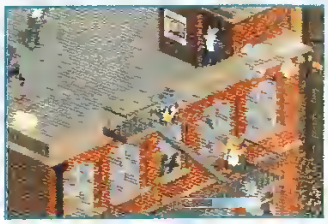




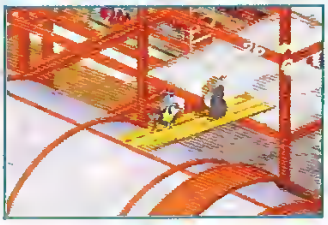
MOTION VIDEO !

Le jeu comporte en tout 30 minutes de scènes en Full Motion Video de bonne qualité.

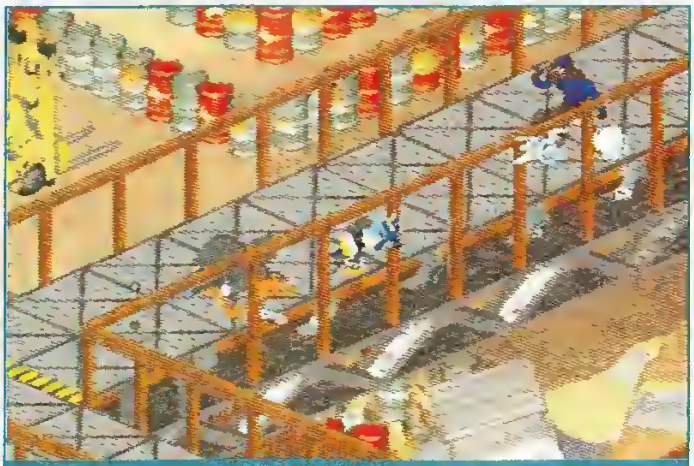








Derrière cette union contre nature se dissimule un shoot them up plein d'humour.



Baissez-vous pour éviter les salves des armes ennemies puis répliquez entre deux rafales.

UN BON POINT

Au cours de votre progression, vous pourrez récupérer des armes en nombre limité, des boîtes à pharmacie ou encore des vies. Ces dernières ne seront pas du luxe, puisque vous en avez trois au départ, et pas le

PlayStation

FIRO & KLAWD

éditeur
BMG INTERACTIVE
textes
FRANÇAIS
genre
SHOOT THEM UP
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
NON
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
ACCEPTABLE
prix
A B C D E F

88%

PLAYER FUN 94%

PHASES SUBJECTIVES

Au cours de vos périgrinations vous passerez parfois par des phases en vue subjective, où vous ne verrez plus que le canon de votre arme. En mode Facile, votre viseur se placera rapidement sur les ennemis.







N'hésitez pas à fouiller dans tous les recoins, vous y trouverez sûrement des choses intéressantes.

moindre continue. D'autres 1 Up peuvent également être gagnés, dès que vous avez collecté dix affiches d'avis de recherche, placardées sur les murs. Côté réalisation, le soft est de bonne facture. Les graphismes, tout comme la bande-son ont été soignés. C'est aussi le cas pour les nombreuses scènes en Full Motion Vidéo, qui apportent une touche d'humour intéressante.

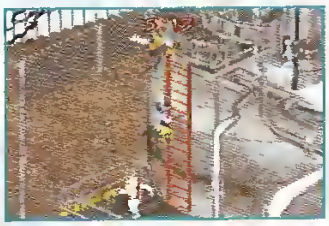
Bref, Firo & Klawd est un jeu au principe original pour un shoot, qui plaira certainement aux amateurs du genre.

Chon

en résumé

Un bon shoot them up en 3D isométrique qui présente l'avantage d'être différent à chaque nouvelle partie.





LES NIVEAUX

Le jeu comprend une vingtaine de stages dont six vous sont présentés ici. Selon l'ordre et les lieux d'exploration que vous choisissez, vous modifiez le scénario.

Les avis

BUBU : « Je n'accroche pas ! J'aime les jeux de tir, mais celui-là... est soporifique. Je n'ai pas accroché à son côté parodique et il n'y a pas assez d'armes différentes. L'action est trop confuse, et la jouabilité pas évidente, en partie à cause de la 3D isométrique qui empêche de voir vraiment l'ennemi. Enfin, les graphismes font penser à un jeu Atari ST (micro des années 80). Je préfère attendre Contra/Probotector sur PlayStation. »

ELWOOD : « Avec son ambiance décalée à la Starsky & Hutch et ses graphismes style cartoon, Firo & Klawd est un jeu qui ne se prend pas au sérieux. Bien réalisé, il permet de se défouler sans se prendre la tête. Éclatant à deux, il vous plonge dans une action intense et bien speed où les ennemis ne vous laissent aucun répit. Ça bouge dans tous les sens, et on n'a pas le temps de souffler. Seul petit défaut du jeu, l'action lorsqu'elle atteint son paroxysme devient un peu brouillon. »

GRAPHISME 92%
Les phases de jeu sont bien réalisées, tout comme les scènes en Full Motion Video.

ANIMATION 90%
Elle est de bonne qualité. Pas de problème à signaler.

SON 92%
Bruitages corrects. Les voix des persos sont très drôles.

JOUABILITÉ 88%
La 3D isométrique n'est pas toujours idéale pour se repérer !

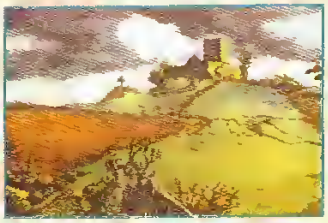
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

PlayStation



Du côté des jeux d'aventure, la fête bat son plein. Après Discworld et Blazing Dragons, voici qu'arrive

En règle générale, les jeux d'aventure ont souvent pour cadre des univers heroïc fantasy. Pour changer, Les Chevaliers de Baphomet propose un scénario qui visite l'époque contemporaine, et plus précisément Paris. Vous incarnez un touriste américain que sa curiosité maladive va mener au centre d'une intrigue assez béton. L'action se déroule à travers une succession d'écrans fixes présentant les divers lieux que vous serez amené à explorer. Vous contrôlez le personnage à l'aide d'un curseur symbolisé par différents motifs, qui changent en fonction des actions que vous pouvez effectuer à un endroit donné : un doigt pour les déplacements, une loupe pour observer, et des engrenages pour agir avec le décor. L'intrigue est basée sur des faits historiques remontant au Moyen Âge. Tous les indices et événements semblent converger vers l'Ordre du Temple, une congrégation militaire et religieuse chargée entre autre d'assurer la sécurité des pélerins en Terre Sainte. Votre enquête va vous mener des déserts de Syrie aux vertes contrées d'Irlande, mais toujours avec Paris en toile de fond, véritable







LA CINÉMATIQUE

Certains événements font l'objet d'une courte séquence cinématique vous indiquant que vous êtes sur la bonne voie.

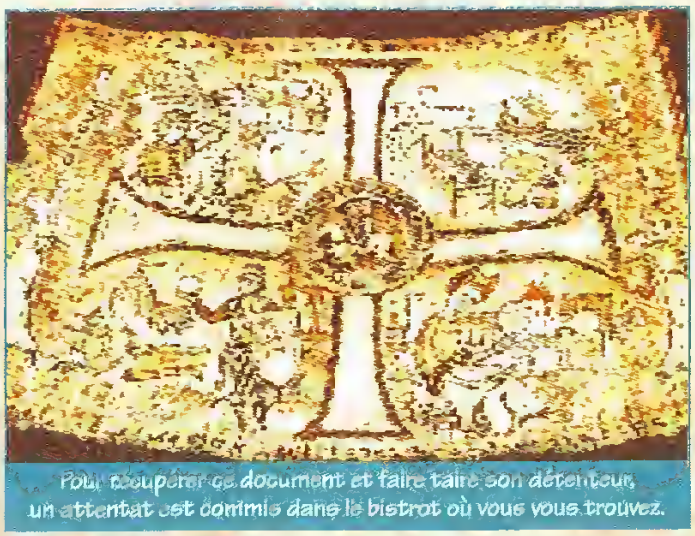








Les Chevaliers de Baphomet. Un soft au scénario bien ficelé, doublé d'un super cours d'histoire.



Pour couper ce document et faire taire son détenteur, un attentat est commis dans le bistrot où vous vous trouvez.

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

éditeur
SONY
textes
FRANÇAIS
genre
AVENTURE
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

DE PARIS À PARIS

Si une grande part de l'aventure a pour cadre Paris, votre enquête vous conduira aussi aux quatre coins de l'Europe (Irlande, Espagne et Écosse) et en Syrie.







Un petit problème d'échecs vous sera posé. Votre objectif consiste à mettre le roi rouge échec et mat.

plaque tournante du jeu. Les dialogues ont été doublés en français et force est de reconnaître que c'est plutôt réussi. Les énigmes sont assez simples jusqu'à votre voyage en Irlande, où les solutions commencent à devenir assez tordues pour atteindre leur paroxysme en Syrie. Quoi qu'il en soit, la compréhension des événements est très claire pour peu que vous soyez attentif aux dialogues. Aucun doute, Les Chevaliers de Baphomet est doté d'une très bonne durée de vie, et son intérêt justifie à lui seul son achat.

Wolfen

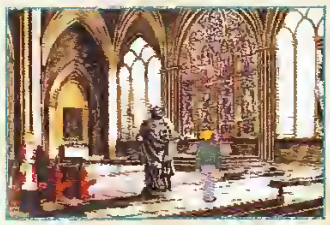
PLAYER FUN 96%

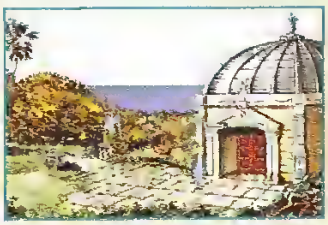
En résumé

Venue du micro, cette aventure a tout à fait sa place sur console. Sans donner dans le tape-à-l'œil, elle ne manque pas d'intérêt.

L'ÉVENTAIL DES SITES

Voici quelques uns des écrans présentant divers lieux que vous serez amené à visiter. Dommage que Paris ne soit pas plus fidèle à la réalité.







N'hésitez pas à interroger le conservateur du musée d'urne. Mais interdit de suivre ses recommandations !

GRAPHISME 90%

Des écrans fixes et des sprites de très bonne qualité.

ANIMATION 88%

Pas de prouesses techniques à signaler. C'est simple, propre et efficace.

SON 90%

Les voix ont été traduites en français et les doubleurs se sont bien pris au jeu.

JOUABILITÉ 89%

Quasi irréprochable. L'utilisation d'une souris est vivement recommandée.

ISS DELUXE



éditeur
KONAMI
textes
ANGLAIS
genre
SIMU DE FOOT
joueur(s)
1 A 8
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
PARAMÉTRABLE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

95%

PLAYER FUN 90%

Longtemps délaissé au profit de la 16 bits d'en face, ISS arrive enfin sur Megadrive. Une longue attente qui se traduit par une conversion fidèle de la simulation de foot « référence ».

Demandez à n'importe quel possesseur de SN, quelle est sa simulation de foot préférée et sans hésitation, celui-ci de répondre : « ISS ». D'aucuns seront tentés de dire qu'une conversion Megadrive ne pourra jamais rivaliser avec l'original. À ceux-là, je conseillerai de regarder avant de juger ! D'entrée de jeu, on s'aperçoit que le menu principal est identique à la version SN, et ce dans ses moindres détails (coupe, championnat, entraînement, scénario, etc.). Sur le terrain, on constate que l'environnement graphique est peut-être un peu moins riche en couleurs. Mais c'est sans conséquence sur la jouabilité exemplaire qui se traduit par un réalisme à toute épreuve.



Les amateurs reconnaîtront le système de paramétrage spécifique à ISS.

La version MD est dotée d'un plus non négligeable, puisque l'on peut y jouer à huit simultanément ! Il est vrai que cela exige une certaine organisation et de la place en conséquence. Mais si ces conditions sont réunies, vous serez vraiment étonné du résultat. À présent, possesseurs de Megadrive, quand on vous demandera quel est votre jeu de foot préféré, vous saurez quoi répondre.

Wolfen

En résumé

Cette conversion d'ISS est très réussie, et n'a rien à envier à la version SN. Un jeu à se procurer de toute urgence !



Contrairement à la version SN, il n'y a pas de ralentissement, même lorsque plus de dix joueurs sont simultanément à l'écran.

GRAPHISME 95%
Les sprites de bonne taille fourmillent de détails.

ANIMATION 88%
Quasi irréprochables. Les rares ralentissements de la version SN ont disparu!.

SON 80%
Chaude ambiance, quelque peu atténuée par les capacités de la MD.

JOUABILITÉ 95%
Fidèle à sa réputation, ISS reste un exemple de jouabilité.

DONKEY KONG LAND 2

95%



éditeur
NINTENDO
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
CORRECTE
durée de vie
RELATIVE
prix
A B C D E F

92%

PLAYER FUZ 85%

Vous attendiez avec impatience un nouveau hit plate-forme sur Game Boy pour vous occuper pendant les heures de perm' ? Voici Donkey Kong Land 2, débarquant tout juste de sa jungle.

DKL 2 (Diddy's Kong Quest) est l'adaptation de l'excellent Donkey Kong Country 2. Ici, Donkey a été kidnappé. Pour le sauver, Diddy est accompagné de la charmante Dixie. Hélas, nos deux héros ne se retrouvent pas simultanément à l'écran. Ce qui ne vous empêchera pas toutefois de passer d'un singe à l'autre en pressant le bouton Select. Dixie sera très utile pour récupérer des options lointaines, grâce à sa queue de cheval qui lui offre la possibilité de planer. Quant à Diddy, il effectue toujours avec brio sa roulade qui, réalisée au bord d'un gouffre, lui permet de sauter très loin. Tour à tour, nos héros visiteront des mondes variés... avant de finir chez l'infâme K. Rool. Le challenge est bien plus corsé que dans DKL. Bien sûr, on retrouve la fameuse quête des 100 %. Pour y parvenir, vous devrez trouver toutes les salles secrètes riches en bonus. De plus, une pièce DK a été dissimulée dans chaque niveau. Pour toutes les obtenir, il faudra agir au bon moment, sinon... Heureusement, vous pouvez revisiter un niveau terminé. Et pour corser le tout, il reste l'île de Klubba à parcourir, accessible uniquement avec la somme nécessaire... La réalisation technique est parfaite. On retrouve la jouabilité légendaire de Nintendo. Le jeu de plate-forme de cette fin d'année, sur Game boy !

Magic Sam

En résumé

Donkey Kong Land 2 est le jeu de plate-forme à posséder pour les longues soirées fraîches et pluvieuses qui nous attendent.



Au fur et à mesure de votre progression, les énigmes deviennent de plus en plus coton...

GRAPHISME 90%
Moins fouillis que dans la précédente version, les sprites se détachent bien du décor.

ANIMATION 80%
Le scrolling sur Game Boy est rarement performant, mais on arrive à suivre.

SON 90%
Les thèmes de DKC 2 sont repris. Perfect !

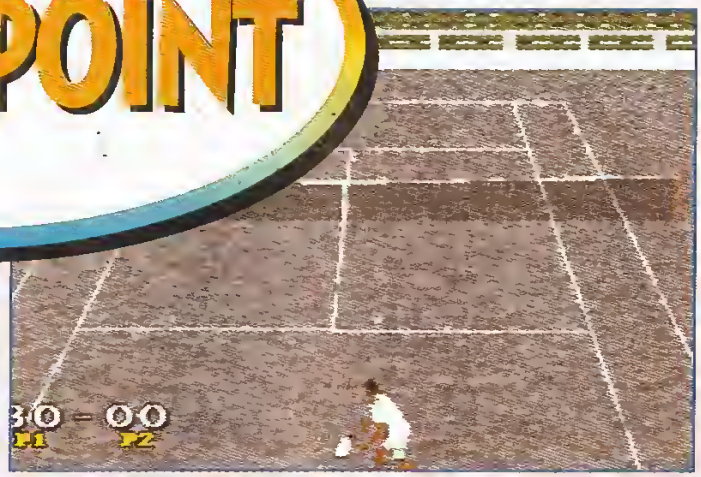
JOUABILITÉ 90%
Des héros qui répondent au doigt et à l'œil. Merci Nintendo !

TESTS

BREAK POINT

PlayStation Saturn

BREAK POINT



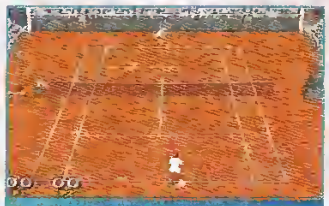
éditeur
OCEAN
textes
FRANÇAIS
genre
TENNIS
joueur(s)
1 A 8
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

84%

PLAYER FUN 87%

Alors que les sorties de jeux de tennis en 3D commençaient à se faire rares, Ocean relance le genre avec Break Point, un soft à la jouabilité réaliste, mais qui souffre d'un manque de persos.

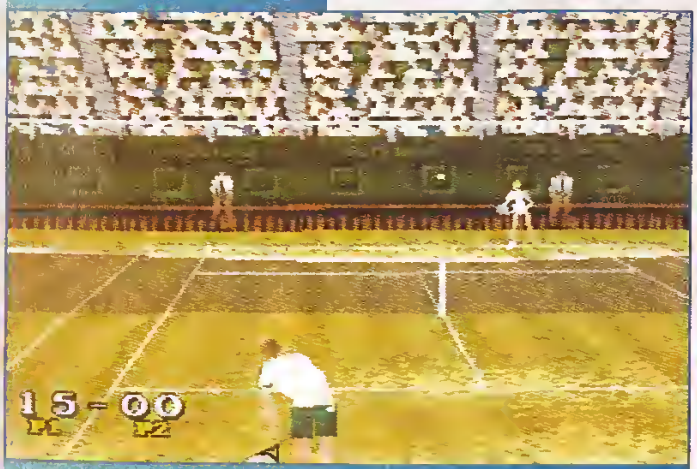
Vous aurez le choix au départ entre un match d'entraînement, un match amical, la Super Cup, ou encore un tournoi. Dans ce dernier cas, les huit persos disponibles y participent tous. Ils portent des noms fictifs mais font penser aux joueurs de l'ATP Tour. Sont disponibles trois vues : deux éloignées et une rapprochée. Si jusqu'à huit players peuvent s'affronter en tournoi, seulement quatre joueront lors d'un unique match (en double). Techniquement, le soft est bien réalisé, notamment au niveau des persos qui n'ont pas cet aspect cubique rebutant. Concernant la jouabilité, il est possible de placer la balle où on le souhaite en indiquant la direction bien avant de frapper. Autre point inhabituel et pourtant réaliste, vous ne pouvez taper dans la balle que si vous êtes placé à côté d'elle. Enfin, un ralenti permet de revoir les balles litigieuses. Bref, Break Point est un jeu bien fait même si un nombre de persos plus conséquent eut été souhaitable, pour la durée de la Coupe notamment.


Il ne faut pas se trouver sur la trajectoire de la balle, sinon celle-ci finit dans vos pieds !

Chon

En résumé

Les jeux de tennis en 3D sont rarement des réussites. Celui-ci ne s'en sort pas trop mal, en dépit de quelques petits défauts.



Il existe deux services (automatique ou manuel) : le second est plus délicat à maîtriser mais bien plus efficace.

GRAPHISME 86%
De la 3D relativement correcte — les persos n'ont pas l'air cubique.

ANIMATION 83%
Rien de spécial à signaler. Ça bouge assez bien, même si on a vu mieux.

SON 85%
Les commentaires sont réduits au strict minimum. C'est suffisant...

JOUABILITÉ 88%
Il faut donner la direction suffisamment tôt pour mettre la balle où l'on veut.

KONAMI

SI CERTAINS NE PARTAGENT PAS VOTRE AVIS, MONTREZ-LEUR VOS ARGUMENTS !







Plus qu'une simple mission : une extermination ! Project Overkill, jeu militaire et stratégique, sanglant et endiablé, offre des vues en 3D isométriques, 50 niveaux différents, des graphismes hallucinants de réalisme et surtout, une excellente jouabilité. Shoot'em up, science-fiction, action et stratégie ! Project Overkill : c'est tout ça !

4 personnages avec différents caractères
50 missions
Plus de 20 méthodes de destruction

PROJECT OVERKILL

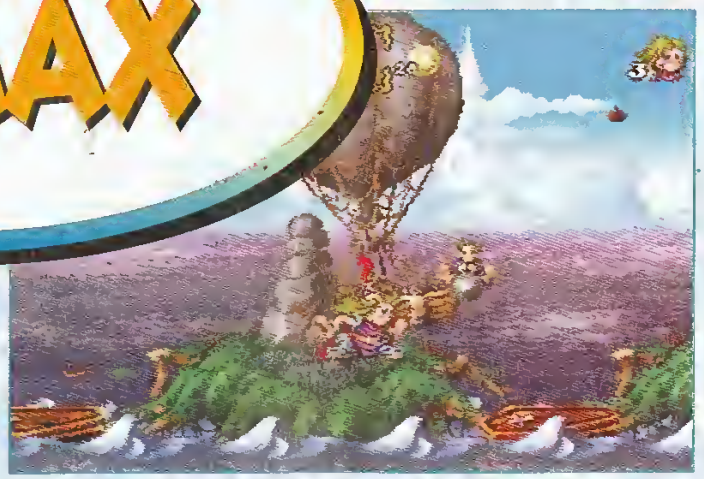
KONAMI

PlayStation

MULTIMEDIA WORLD SHOW SUPERGAMES

Ubi Soft

LOMAX

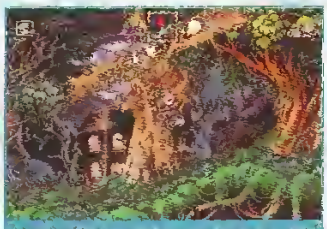


éditeur
PSYGNOSIS
textes
FRANÇAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
3
difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 75%

Retrouver les Lemmings dans un jeu de plate-forme, on n'a s'y attendait pas vraiment. Lomax vous met dans la peau d'un de ces petits bonshommes aux cheveux verts.

Autant le dire, ça fait drôle de diriger un Lemming ! On était plutôt habitué à les voir filer tout droit sans se soucier du reste... Fidèle au principe de base, vous obtenez, au fil des niveaux, des capacités qui permettent d'atteindre des plates-formes trop élevées, ou encore de dégager un chemin bloqué. Malheureusement, le filon est trop peu exploité et l'on se retrouve devant un jeu de plate-forme certes très bien réalisé, mais trop peu inventif. Une désagréable sensation de « déjà joué » étreint même le joueur au bout de quelques niveaux. Ajoutez à cela une inertie qui rend les sauts peu précis. Autre trait gênant, les graphismes : très réussis, certains détails cependant nuisent à la lisibilité. Ainsi, on ne sait pas toujours si une plate-forme au premier plan est utilisable ou si elle fait partie du décor ! Lomax pèche par un excès d'esthétisme au détriment de la construction des niveaux. Il n'en demeure pas moins correct, même s'il ne tiendra pas la route face à Crash Bandicoot et Pandemonium !



La forêt hantée, un lieu truffé de pièges qui mettront votre dextérité à rude épreuve.

Leflou

En résumé

Lomax est un jeu de plate-forme correct bien que très peu inventif. L'idée d'utiliser les Lemmings et leurs aptitudes n'est pas assez exploitée.



Lomax ne sait toujours pas nager ! J'ai testé pour vous : c'est une catastrophe (à ne pas tenter !)

GRAPHISME 90%
Très joli mais un peu trop chargé, il rend l'action confuse.

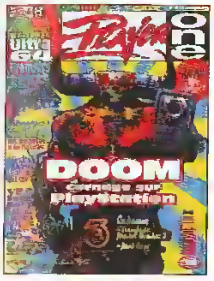
ANIMATION 90%
Beaucoup de détails (trop ?) concourent à la réussité esthétique de l'ensemble.

SON 70%
Mouais ! Les bruitages restent honnêtes mais les musiques sont très moyennes.

JOUABILITÉ 80%
Une inertie gênante et un environnement graphique chargé rendent le tout délicat à manier.

80%

complétez votre collection !



59 décembre 95
Dossiers : Doom, Yoshi's Island
Tests : Clockwork Knight 2, Phantasy Star IV MD, Zoop Worms PSX Saturn, Viewpoint PSX PGA Tour 96, Virtua Cop, Super Bomberman 3...
OTW : Secret of Evermore, Simcity 2000, F1 Live Informations,
Supplément gratuit :
ULTRA 64, les premiers jeux



60 janvier 96
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64 Sega Rally
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria Samurai Shodown 3 X-Com Enemy Unknown Galactik Attack, Big Sky Trooper Urban Strike...
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den S, Dragon Ball Z X-Men A IV Evolution, Tactics Ogre, X Japan Virtual Shock 001.
Plans et Astuces : Light Crusader



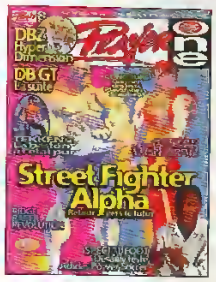
61 février 96
Dossiers : Dragon Quest VI DKC 2.
Tests : X Men, NBA In The Zone Total NBA 96, F1 Live Information, Assault Rigs, Road Rash, Sim City 2000
OTW : Toshinden 2, Nlenk The Blood 2, Far East of Eden Zero Street Fighter Zero, Darius Gaiden, Gunbird...
Plans et Astuces :
Virtua Fighter 2.



62 mars 96
Dossiers : Dragon Ball et RPG
Tests : J Bazookatone La Horde, Descent, Gex, Fatal Fury Real Bout Breath of Fire 2, Actua Golf, Worms
OTW : Toy Story, Horned Owl Floating Runner SideWinder Guardian Heroes, Genso Suikoden...
Plans et Astuces :
Virtua Fighter 2.
Cadeau : Manga Player Digest



63 avril 96
Dossiers : Les coups de jarnaque, Jouer à plusieurs
Tests : Toy Story Panzer General PSX Wing Commander III PSX, The Need for Speed PSX Magic Carpet PSX/Saturn...
OTW : Super Mario RPG SFC, Bahamut Lagoon SFC, Vampire Hunter Saturn, Alone 2 Saturn...
Plans et Astuces : Mystaria (1)
Cadeau : NBA Basketball Cards



64 mai 96
Dossier : Spécial Foot
Tests : SF Alpha Panzer Dragoon Zwei, Kirby Dream Course, Night Warriors Ridge Racer Revolution, Tintin au Tibet Adventure of Lolo 2...
OTW : Tekken 2, Lode Runner, King of Fighters '95, DBZ Hyper Dimension, Chaos Q, Dragon Force, ...
Plans et Astuces : Mystaria (2)
Cadeau : autocollants Sony



65 juin 96
Dossier : Formes pour jouer, Spécial salon E3
Tests : Fade to Black PS, Art of Fighting 3, Starfighter 3000, Big Hurt Baseball...
OTW : Jumping Flash 2, Le trésor secret de Ludra Thor, Le Miracle de Saint Ermos, Don Pachi...
Plans et Astuces : Mystaria (fin)



66 juillet/août 96
Dossier : JO
Tests : Track and Field Resident Evil Battle Arena Toshinden 2, Aquanaut's Holiday
OTW : Motor Toon GP 2, Sword and Sorcery, Dragon Ball Z, Iron Storm, Skeleton Warriors
Plans et Astuces : Spécial Baston
Cadeau : Manga Player Digest



67 septembre 96
Dossier : Plate forme 3D
Tests : Formula One, Time Commando, Gungriffon, Athlete Kings, Casper Maui Mallard, The Web NBA Action...
OTW : Pilotwings 64 Virtua Fighter Kids, Bomberman, Tobal n°1, Strikers 1945...
Plans et Astuces : Resident Evil
Cadeau : Carte Dragon Ball Chromium



68 octobre 96
Dossier : Exclusif Formula One, Reportage Arcade Japon
Tests : Tekken 2, Burning Road, WipEout 2097 Die Hard Trilogy VF Kids, Supersonic Racers, Myst Final Doom...
OTW : Dark Savior, SF Zero 2 Lufia II, Over Blood...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (1re partie).
Cadeau : Stickers Manga



69 novembre 96
Dossier : Dragon Ball Z 2 le film
Tests : Crash Bandicoot Tomb Raider, Star Gladiator, KOF 96...
OTW : Wave Race 64 Smash Court Tennis, Senna Kart Duel, Fatal Fury Real Boot...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (2e partie)
Cadeau : 1 règle Crash bandicoot, les Foot Cards 97, les Stickers WipeOut 2097



Hors-série n°5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux.
Tests : Ridge Racer Battle Arena Toshinden, Wipe Out Rayman Destruction Derby, Jumping Flash.
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bil* - Anciens numéros PO - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).**
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	46	47	48	50	51
52	55	56	57	58	59	60	61
62	63	64	65	66	67	68	69

***Attention !* Les numéros 1 à 24 et 44, 45, 49, 53, 54 sont épuisés.**

	Prix par exemplaire	Qté	Total
	35 F (28 F + 7 F)		
	37 F (30 F + 7 F)		
	39 F (32 F + 7 F)		
Hors-série n°5	51 F (35 F + 16 F)		

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : **Ville :**
Signature obligatoire*

*Signature des parents pour les mineurs. Offre valable jusqu'au 31/12/96 dans la limite des stocks disponibles. Photocopie acceptée. Pour toute commande supérieure à 5 numéros, nous consulter. Pour l'étranger, nous consulter. Pour les DOM-TOM, ajouter 10 F par numéro (20 F pour le hors-série). Pour la Belgique, ajouter 20 F par numéro (40 F pour le hors-série). Pour la Suisse, ajouter 30 F par numéro (60 F pour le hors-série). Pour le Canada, ajouter 40 F par numéro (80 F pour le hors-série). Pour les autres pays, ajouter 50 F par numéro (100 F pour le hors-série). Pour le paiement par carte bancaire, indiquer le numéro de la carte et la date de fin de validité. Pour le paiement par mandat-lettre international, ajouter 50 F par numéro (100 F pour le hors-série). Pour le paiement par mandat-carte, ajouter 10 F par numéro (20 F pour le hors-série).

Player One Hors-série

MICROMACHINES MILITARY

Megadrive
MICROMACHINES MILITARY



Les célèbres petits engins devraient débarquer bientôt sur 32 bits. Les possesseurs de Megadrive ne sont pas en reste pour autant avec ce nouveau volet sur la 16 bits de Sega.

éditeur
CODEMASTERS
textes
ANGLAIS
genre
MICROMACHINES
joueur(s)
1 A 8
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
CORRECTE
prix

91%

PLAYER FUN 93%

Cette nouvelle version de MicroMachines se déroule dans un environnement militaire. Tank, blindé, jeep et autre avion de chasse sont disponibles suivant le tracé parcouru. Qui dit militaire dit aussi armement : vous pouvez tirer sur vos adversaires afin de les faire tournoyer. Inutile de préciser que cela permet de faire encore plus de crasses que d'habitude. Un mode spécial (le Battle Arena) permet même de s'affronter à plusieurs sur des mini-champs de bataille, le but étant de sortir le ou les adversaires du champ en question, et d'être l'unique survivant. Une fois encore, c'est à plusieurs que MicroMachines révèle un fun et une convivialité dignes d'un Bomberman. Les coups bas sont possibles — et même recommandés pour gagner. Jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter en se tirant la bourre sur une trentaine de circuits. Deux petits regrets toutefois : on ne peut toujours pas éditer de circuit, ni disputer de championnat à plusieurs avec des véhicules gérés par la console. Sinon, c'est tout bon !



Nouveau ! Le mode Battle Arena. Là aussi, les coups vicieux sont les plus efficaces.

MicromaChon

En résumé

Codemasters nous sert une version militaire de MicroMachines. Un soft de qualité, indispensable si vous aimez jouer à plusieurs.



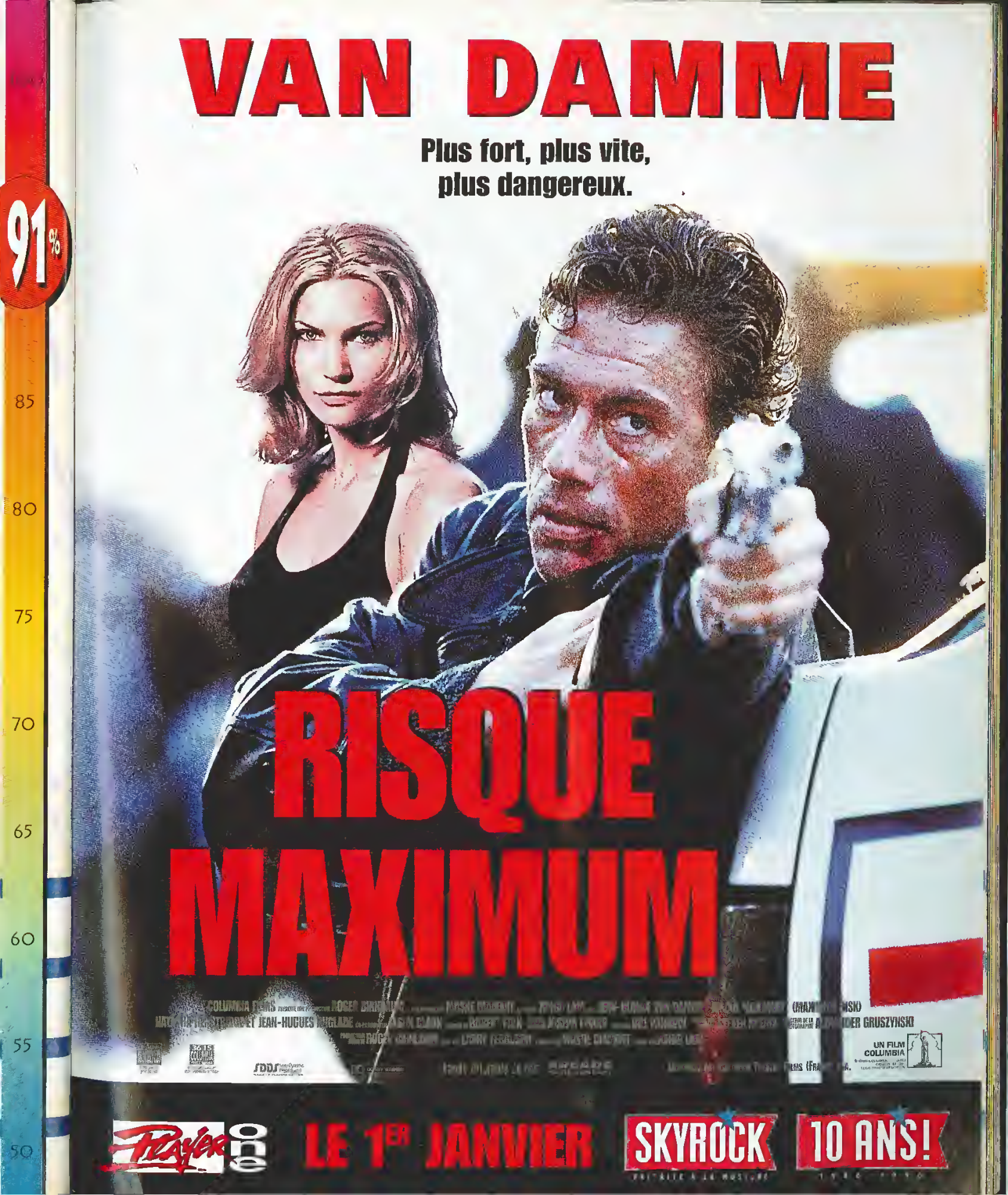
En course, le tir permet de faire tournoyer un adversaire afin de lui faire perdre du temps.

GRAPHISME 85%
Une bonne qualité pour la Megadrive bien sûr.

ANIMATION 90%
Ça bouge bien. Aucun ralentissement fâcheux à signaler.

SON 80%
Les bruitages sont bons mais sans plus. Ce n'est pas gênant de toute manière.

JOUABILITÉ 93%
Comme dans tout MicroMachines, elle est jouissive dès qu'on connaît les tracés.


VAN DAMME
Plus fort, plus vite,
plus dangereux.
91%
RISQUE
MAXIMUM
UN FILM
COLUMBIA
Player one
LE 1ER JANVIER
SKYROCK
10 ANS!

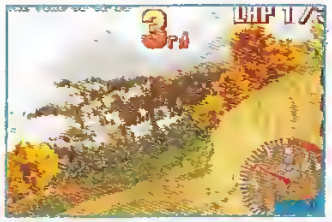
HARDCORE 4X4

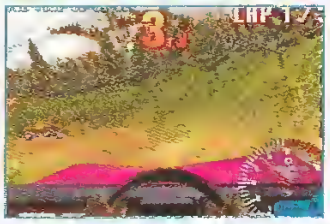
PlayStation/
Saturn



Gremlin Interactive anticipe la sortie du Monster Truck de chez Psygnosis, en lançant son jeu de course à la sauce 4 x 4.

Hardcore 4 x 4 propose de piloter six monstres d'acier, dont les capacités de vitesse maximale, traction, et suspension diffèrent. Une fois un engin sélectionné, vous pouvez vous lancer dans l'un des trois modes disponibles : Course simple, Time Trial et Championnat. Au début, les courses sont loin d'être évidentes car la conduite est particulière — on tape souvent dans les murs et les nombreuses bosses sont autant de pièges. C'est pourquoi, il est conseillé de bien tourner sur les circuits avant de tenter un championnat. De toute façon, il est impossible de sortir des circuits, même si la limite de la route est parfois difficilement perceptible. Mais on se fait bien plaisir, même quand la voiture part en tonneaux.







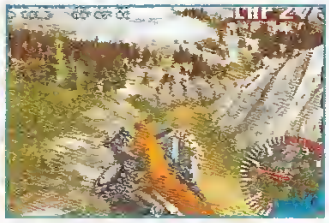
LES VUES

Voici trois des quatre vues disponibles dans le jeu, la quatrième étant une vue extérieure un peu plus éloignée que la troisième.









Et le résultat est plutôt satisfaisant. Démonstration.



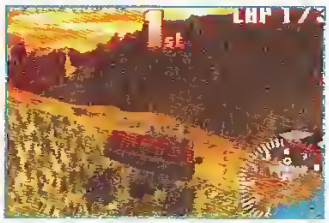
Quand vous pilotez de nuit ou par temps de brouillard, le décor apparaît tardivement par un système de clipping volontaire.

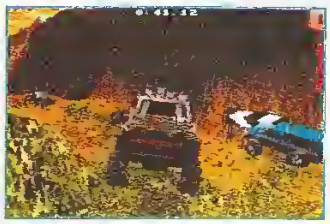
PAS DE JEU À DEUX

En mode Championnat, trois niveaux de difficulté sont accessibles (Novice, Pro, Extrême). Dans les deux derniers, la puissance de votre moteur augmente de 25 %, et le nombre de tours est supérieur. Vous pouvez choisir les conditions météo, de jour comme de nuit. Le mode Time Trial permet,

VERSION SATURN

La version PlayStation (à gauche), est un peu plus fine que celle de la Saturn. En revanche, cette dernière est un poil plus rapide, et permet de faire de jolis bonds.







Chaque circuit comprend cinq sections chronométrées. Chacune d'elles est sauvegardée pour les temps effectués en Time Trial.

quant à lui, de jouer jusqu'à huit alternativement, et là, le moteur est à son maximum. En revanche, quel que soit le mode de jeu, il est impossible de jouer à deux simultanément, même en link. Vous pouvez conduire avec le volant Sony, que vous paramétrez comme vous le souhaitez, à l'exception des vitesses (que vous ne pouvez pas passer au volant). Bref, malgré ses petits défauts, Hardcore 4 x 4 est très fun (mention particulière aux suspensions). Il ravira sans doute les cascadeurs en herbe.

Chon





SIX CIRCUITS ET SIX VOITURES

Les décors vont du désert au volcan, en passant par la forêt et le glacier. Les 4 x 4 possèdent chacun des caractéristiques différentes.

Les avis

MILOUSE : « Dommage que je n'ai pu jouer plus longtemps à ce jeu, car les quelques minutes passées en sa compagnie m'ont donné envie d'en voir plus. C'est la maniabilité, très originale, qui m'a attiré. La réaction des monstres aux aspérités de la piste (peut-on vraiment parler de piste ?) est surprenante, certes, mais marrante. Hélas les circuits sont trop étroits, et rebondir sur les murs n'est pas très agréable. »

TINTIN : « Plus à l'aise (et plus dangereux !) au volant de ma 4L qu'avec un paddle, j'ai pour une fois "pris mon pied" sur une simu de course. Il faut dire que la maniabilité, surprenante de facilité, et les sorties de pistes, impossibles, rendent ce jeu attractif, même pour le nullard que je suis. Il m'est enfin possible de terminer un tour de piste sans jeter le paddle en réclamant Bubbles. Seul hic, il n'est pas possible de jouer à deux simultanément, et c'est vraiment dommage ! »

PlayStation/ Saturn

HARDCORE 4X4

éditeur: GREMLIN INT.
textes: FRANÇAIS
genre: COURSE DE 4 X 4
joueur(s): 1 A 8
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: MODULABLE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

90%

PLAYER FUN 92%

En résumé

Ce premier jeu de course 4 x 4 est assez réussi sur les plans de la technique et des sensations. La bagarre avec Monster Truck s'annonce serrée.

GRAPHISME 92%
Les décors sont assez beaux, même si l'on ne distingue pas toujours bien la route.

ANIMATION 90%
Ça ne va jamais très vite, mais suffisamment pour une course tout-terrain.

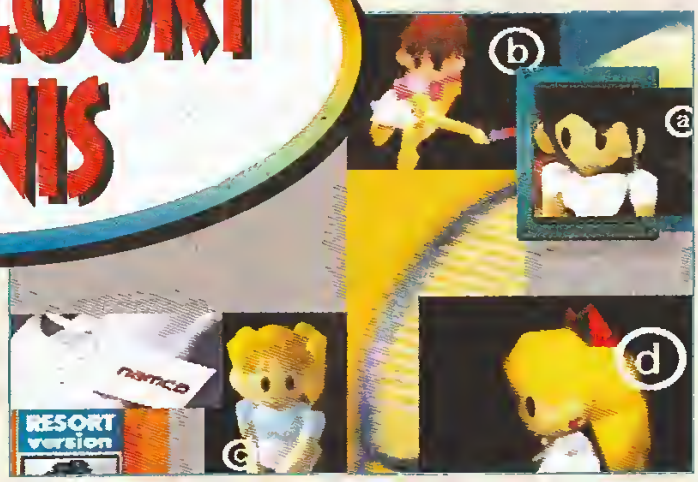
SON 94%
Le bruit des suspensions est d'un réalisme saisissant. Une vraie Bubumobile !

JOUABILITÉ 92%
Très bonne. Vous devez tenir compte de l'inertie du véhicule.

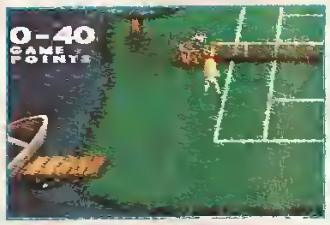
SMASH COURT TENNIS

PlayStation

Simulations sportives, de course, de baston... Namco s'attaque à tous les domaines ludiques avec un savoir-faire redoutable. Avec Smash Court Tennis, le maître frappe à nouveau. Une aubaine pour les fans de la petite balle jaune qui devraient trouver ici leur bonheur.









« CONCENTREZ-VOUS SUR LA BALLE »

Smash Court propose plusieurs stages très originaux remplis de détails amusants. Vous aurez souvent tendance à vous laisser aller pour ne pas rater les mimiques des personnages qui vous entourent. Mais si vous voulez remporter votre match, ce n'est vraiment pas conseillé...

Smash Court Tennis est une simulation extrêmement réussie et sympathique. Assez pauvre en options — il n'y a pas de niveau de difficulté, pas de mode Tournoi... — il se rattrape par son grand nombre de joueurs (24) et par son ambiance proprement irrésistible. Suite du jeu du même nom sorti il y a deux ans sur SN, Smash Court vous invite à taper la balle sur différents terrains, tous plus délirants les uns que les autres : sur la plage, dans la cour d'un temple, à l'intérieur d'un château... Ce type de cadres rend tout de suite les parties plus rigolotes et le jeu immédiatement attachant. Il suffisait d'y penser !

Hair !

Les différences entre versions japonaise et européenne de Smash Court sont peu nombreuses. Évidemment, les menus ont tous été traduits. C'est tout de suite plus pratique dans un jeu qui propose de vous procurer un tas d'objets destinés à habiller un court (voir plan). Plus fin : l'ordinateur ne se fait plus avoir lorsque vous effectuez un lob court qui arrive juste derrière le filet alors que, auparavant, vous pouviez très souvent gagner le point. Enfin, la seule autre particularité que j'ai réussi à trouver c'est... la couleur des cheveux du premier des joueurs, Ace. De bleue, sa pilosité capillaire est devenue blonde (!). Voilà ce que c'est que de confier un travail de conversion à des graphistes daltoniens...



Le Ace original, avec ses lunettes rouges et ses cheveux bleus. Pourquoi ne pas avoir conservé cette originalité ?



Le jeu à quatre est bien entendu possible. Il suffit d'avoir un quadrupleur, trois autres paddles et quelques pons copains.

PlayStation

SMASH COURT TENNIS

éditeur
NAMCO
textes
ANGLAIS
genre
TENNIS
joueur(s)
1 A 4
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
BONNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 92%

90%



« VOICI MON COURT PERSONNEL : LE YAHOU ! »

La grande originalité de Smash Court réside dans la possibilité de créer votre court de toutes les façons possibles et imaginables. Mais cela ne se fait pas si facilement. Il vous faut d'abord remporter des matchs pour récupérer des objets, et ce n'est qu'à la sueur de votre raquette que vous réunirez les éléments qui vous permettront de montrer à vos copains ébahis le court de vos rêves. Du filet à l'arbitre, en passant par la nature du terrain et les espèces végétales, tout peut être modifié. La possibilité de supprimer ou de rajouter des éléments à votre guise (ils restent en mémoire) autorise des possibilités quasi-infinies. Une riche idée !

en résumé

Simulation de tennis hors norme, Smash Court est fun, jouable et intéressant. Une réussite incontestable !

Question réalisation, Smash Court n'est pas un jeu qui transcende les capacités de la machine sur laquelle il tourne. La 3D dont bénéficient les persos n'apporte pas grand-chose et les décors, quoique mignons, ne sont pas extraordinaires. Cela étant, quelques parties suffisent à passer outre, et le temps aidant, on s'aperçoit tout de même que le jeu regorge de petits détails graphiques. C'est simple, propre, et pas du tout bâclé. Sur le plan de la jouabilité, les commandes sont efficaces et se révèlent très vite instinctives ; au bout de cinq minutes, déjà, on peut s'amuser. Dommage en revanche que certains petits détails, comme les services canons de Dan (impossibles à rattraper si vous n'anticipez pas vers le bon côté du court) ou les balles extrêmement lentes de certains persos viennent gâcher notre plaisir. Mais bon, franchement, dans l'ensemble, Smash Court est vraiment un titre à conseiller. Moi, en tout cas, j'y retourne.

Chris

GRAPHISME 88%
Décors assez détaillés et persos plutôt bien conçus. Résultat clean.

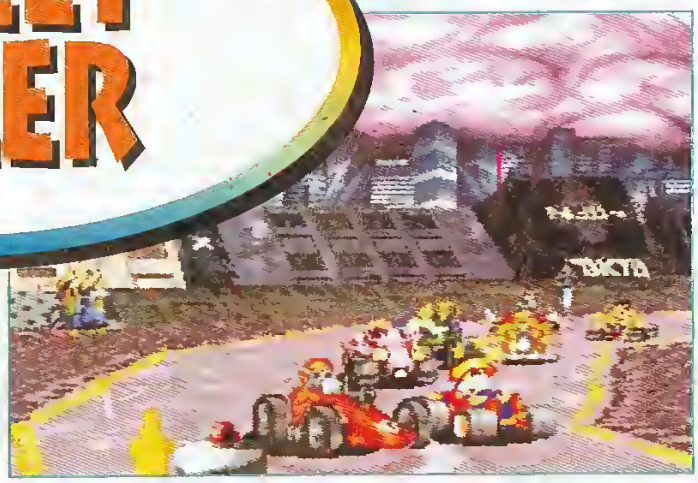
ANIMATION 92%
Les persos bougent très bien (quoique parfois assez lentement).

SON 89%
Les quelques petites mélodies sont très entraînantes. Ambiance sonore OK.

JOUABILITÉ 94%
Tout n'est pas parfait mais la prise en main est quasi instantanée. Bravo !

STREET RACER

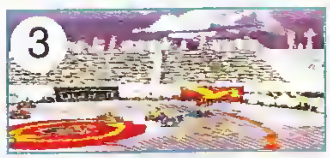
PlayStation
Saturn



L'origine de Street Racer remonte aux heures de gloire de la SN. Fort du succès rencontré à cette époque, l'éditeur a décidé d'adapter son jeu sur console 32 bits. En fait d'adaptation, on devrait plutôt parler de conversion tellement les deux moutures sont proches.







3 JEUX EN 1

1/ La course de karting traditionnelle. On peut y jouer en duel (2 contre 2) ou en championnat contre sept autres pilotes.
2/ Le mode MicroMachines. Comme le jeu du même nom, il s'agit d'une course qui se déroule en vue aérienne sans split d'écran, et ce, quel que soit le nombre de joueurs.
3/ Le bowl est une épreuve de stock kart. L'idée consiste à éjecter tous ses adversaires hors de l'arène !

L'arrivée de Street Racer à la rédac s'est traduit par une concentration massive de testeurs autour de nos écrans. Tout le monde tenait à voir un jeu qui, pour la première fois, permet de jouer à huit simultanément grâce au split de l'écran. Mais de huit, nous sommes passés à quatre, et au bout de cinq courses, il n'y avait plus personne ! Le moins que l'on puisse dire c'est que la magie de la version SN ne se retrouve pas sur PlayStation. Techniquement, le jeu repose encore sur les sprites agrémentés de zooms qui évoluent dans un environnement en 3D mappée. En l'état actuel des choses, on aurait des personnages réalisés en



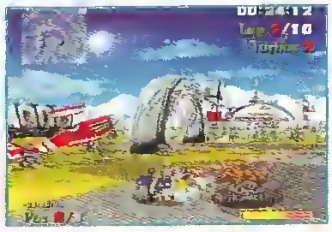
Le split d'écran à quatre joueurs est d'un rendu acceptable. Au-delà, la qualité du décor en prend un sérieux coup.

Les avis

BUBU ET MILOUSE : « Street Racer, le jeu qui se prend pour Mario Kart ! En fin de compte peu différent de la version SN, Street Racer sur PlayStation en conserve certains défauts ; on n'a pas vraiment la sensation de conduire un véhicule : ça ne roule pas, ça glisse, ça sautille dans tous les sens ! De plus, les affrontements sont d'une confusion totale. Dommage car la possibilité de jouer à huit sur le même écran était un plus indéniable. »

Street Racer sur Saturn

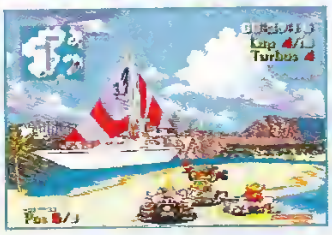
La version Saturn apparaît nettement plus intéressante que sur PlayStation, non pas au niveau de sa jouabilité mais uniquement d'un point de vue réalisation. Si les tracés de circuits restent strictement identiques, les décors sont cependant beaucoup plus riches et plus beaux.

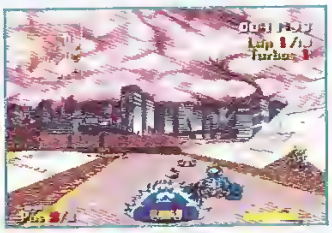
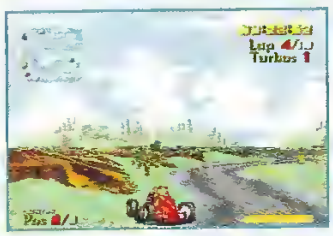
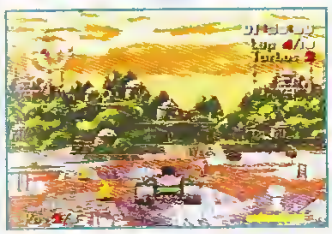
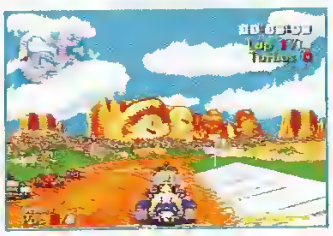
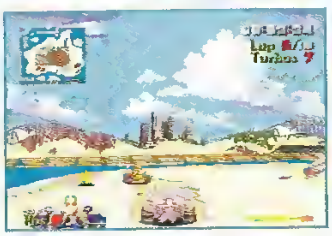


STREET RACER





27 CIRCUITS POUR 9 PERSONNAGES

À la base, vous avez le choix parmi huit personnages. Ils disposent chacun d'un karting dont les caractéristiques (adhérence, direction, accélération ...) diffèrent du tout au tout. Dans cette affaire, c'est Hodja qui dispose de la voiture la plus équilibrée. À chaque pilote correspondent trois circuits dont les décors sont inspirés du pays natal du personnage. Ainsi les circuits d'Elmut se déroulent sur d'anciens aérodromes, ceux de Surf sont sur les plages californiennes, ceux de Suzulu ont pour cadre la savane, etc. Enfin, en terminant premier de la coupe d'or, vous bénéficierez d'un personnage (le lapin de l'intro) et de trois circuits supplémentaires.

éditeur
UBI SOFT
textes
FRANÇAIS
genre
KARTING
joueur(s)
1 A 8
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
PARAMETRABLE
durée de vie
PAS GENIALE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 80%

85%

en résumé

Reprendre le principe de Street Racer sur 32 bits est une bonne idée. Hélas, les technologies actuelles n'ont pas été exploitées à fond.

3D polygonale. Mais l'aspect pilotage, lui, est sympa. Cela se ressent particulièrement sur les circuits sinueux où le jeu, entre la pédale de frein et l'accélérateur, permet de contrôler à merveille les travers des bolides. Toutefois, on note quelques problèmes de collision avec les éléments du décor. Il n'y a rien de plus exaspérant que d'être à fond et de se retrouver stoppé net par une touffe d'herbe ! Cela étant, en terminant le jeu, vous aurez accès, outre trois circuits et un personnage en plus, à un menu permettant de « customiser » l'aspect visuel des karts. C'est amusant, mais plutôt anecdotique. Enfin un Tilt mode s'activant sur certains circuits permet de courir dans un décor se balançant dans tous les sens. Là encore, c'est amusant mais cela n'apporte rien de plus au jeu. Bref, nous sommes face à un bon jeu, sans plus, qui fera le bonheur de ceux qui découvrent pour la première fois Street Racer.

Wolfen,
s'attendait à mieux.

GRAPHISME 85%
Les personnages et certains éléments du décor sont en bitmap.

ANIMATION 85%
Globalement fluide, même à plusieurs joueurs.

SON 90%
Les musiques sont variées et dans le rythme du jeu.

JOUABILITÉ 85%
Quelques problèmes de collision dommageables.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NOUVEAUX MAGASINS

AIX EN PROVENCE - 7 rue [illegible] - Haut Ce Marché
ARLES - 2[illegible] rue [illegible]
BOULOGNE S/MER - 3 [illegible] Charpentier
MELUN - 4[illegible] rue des Couteliers
THONON LES BAINS - Galerie [illegible]
PERPIGNAN - 35 [illegible]
TARBES - [illegible]
REIMS - [illegible] - Galerie du Lion [illegible]
ROANNE - [illegible] rue du Bourgneuf
HAGUENAU - 2 rue des Dominicains - Galerie N [illegible]

LISTE DES MAGASINS

AGEN - 101 crs Victor Hugo	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO - Galerie crs Napoléon	Tél : 04.95-21-19-05
ALBI - 64 r de la Croix Verte	Tél : 05.63.49.94 40
AMIENS - 2 r Lamarq	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS - 3 r de la Roë	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME - 16 r Chabrefy	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY - 3 r de la Paix	Tél : 04.50.51 44 98
ANNEMASSE - 11 r Adrien Ligué	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS - 28 r du Moutier	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs	Tél : 04.90.82.22 61
ARLES - 21, r du 4 Septembre	Tél : 08.36.68.22.06
BAYONNE - 28 r Pannecau	Tél : 05.59.59.41.61
BLOIS - 108 r du Bourg Neuf	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX - 4 r du Pas St Georges	Tél : 05.56.01.13.19
BOULOGNE sur MER - 3, place Charpentier	Tél : 08.36.68.22.06
BOURGES - 13 pl Planchat	Tél : 02.48.24.92.62
BRIVE - 4 r Charles Teyssier	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/S - 44 r aux Fèvres	Tél : 03.85.42.98.58
CHOLET - 11 r G. Clémenceau	Tél : 02.41.46 06.01
CLERMONT - F - 114 Bld G. Flaubert	Tél : 04.73.28.93.37
CREIL - 7 r de la République	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE - 4 r St Rémy	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON - 16 r Devoges	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE - 12 r Royer	Tél : 03.28.66.73.73
EVREUX - 9 r des Lombards	Tél : 02.32.62 54 72
FORT de France - 10 r J. Compère	Tél : 0596. 63.12.13
FREJUS - 1526 Av de Lattre de Tassigny	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE - 29 r Paul Goby	Tél : 04.93.36.34 45
GRENOBLE - 17 Av Felix Viallet	Tél : 04 76 47.14.25
HAGUENAU - 2 r des Dominicains	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE - 36 r Albert 1er	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE - 72 Av du Bac	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE - 100 Av Foch	Tél : 02.35 22.72.55
LE PUY en VELAY - 16 Bd St Louis	Tél : 04.71.09.37.17
LE TAMPON (Réunion) - 199 rH. Delisle	Tél : 0262.27.87.76
LILLE - 41 r de la Clé	Tél : 03.20.51.44.75
LYON - 7 crs Gambetta	Tél :
04.78 60.33 60	
MARSEILLE - r 37 Av Cantini	Tél : 04.91.78 96.75
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle	Tél : 01.64.37.41.98
METZ - 12 r Sainte Marie	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON - 9 r des Rémouleurs	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN - 107 Frg Lecapelle	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER - 27 r Saint Guilhem	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS - 48 r des coutelliers	Tél : 04.70.34 09.95
NANTES - 9 r des Halles	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE - 15 Bd du Dr Ferroul	Tél : 04.68.32 07.60
NÎMES - 1 r Richelieu	Tél : 04.66 21.81.33
NIORT - Gal Sainte Marie	Tél : 05 49.77 05.13
ORLEANS - 103 r Bannier	Tél : 02.38.77.98.30
PARIS - 16 - 3 r Guy de Maupassant	Tél : 01.45.04.13.10
PERIGUEUX - 16 r Eguillerie	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN - 35 r du Maréchal Foch	Tél : 04.68.34.05.11
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J Jaures	Tél : 0590-26-95-26
REIMS - Gal du Lion D'Or	Tél : 03.26 77 96 76
ROANNE - 19 r du Bourgneuf	Tél : 08.36.68.22.06
RODEZ - 24 r du Bal	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN - 18 r Alsace Lorraine	Tél : 02.35.89.60.33
SETE - 6, r Max Dormoy	Tél : 04 67.74 81.46
ST BRIEUC - 13 r de Rohan	Tél : 02.96.62.33.13
ST ETIENNE - 4 r Geoges Tessier	Tél : 04.77.41.84.79
ST QUENTIN - 69 r d'Isle	Tél : 03.23.64.15.07
STRASBOURG - 5 pl Clément	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES - 6, r B. Barrère	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS - Gal Ctre Cial Mammouth	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS - Gal l'Etoile II	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON - 20 r Vincent Courdouan	Tél : 04.94.91.39 69
TOURS - 5 r Auguste Comte	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES - 34 r du Général Saussier	Tél : 03.25.73.11 28



PlayStation

Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo

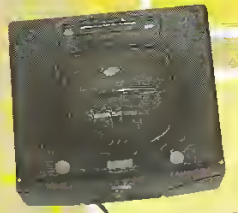
1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Tomb Raider - FIFA 97 - NBA Jam Extreme
Disruptor - NBA Live 97 - Reloaded
Street Racer - ISS Deluxe - Magic : The Gathering

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS



SEGA SATURN

console SATURN et un pad" et 1 CD de Démo

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Tunnel B1 - Project X2
Street Racer - Reloaded

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS









Vous avez e
de jeux vidé
Contactez
le prochain
notre groupe
Un Concep

VOS
I'E

• Vous rac
Nos tarifs

• Vous offri
et avoir un
Play Station,

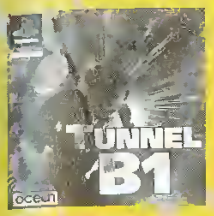
• Vous prése
cardass, figur

• Vous inform
Sur nos magasins,

LE SE

* Selon le stock
** La carte DOC

TUNNEL B1



Au bout du tunnel, l'enfer en 3D. Bienvenue dans le jeu le plus speed de l'année.



CRASH BANDICOOT



Entrez dans le monde délirant de ce jeu de plates-formes en 3D le plus innovant et évitez les pièges afin de retrouver votre fiancée.

CONSOLES + 96%
CD CONSOLES *****

FIGHTING VIPERS



Un combat passionnant va pouvoir commencer. Tous les coups sont permis dans ce nouveau jeu de combat où les défis se déroulent sur un ring clos !

CONSOLES + 96%
CD CONSOLES *****



TOMB RAIDER



La plus grande aventure de cette fin d'année a un visage : Lata Croft. Tomb Raider est un cocktail détonnant qui mêle actions, aventures, et énigmes.

CONSOLES + 97%
CD CONSOLES *****

NBA JAM EXTREME



Avec NBA JAM Extreme, vous allez en prendre plein la vue! Incroyable, des centaines de slams et de dunks délirants!

DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO

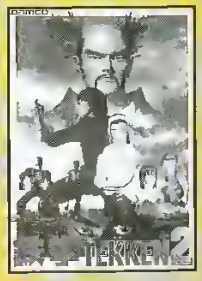
(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot
Renseignements 24H sur 24 au **08 36 68 22 06**

TEKKEN 2

La seconde manche du tournoi le plus convoité va avoir lieu. Retrouvez les combattants les plus célèbres pour une confrontation ultime. Que le combat commence !



VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 08 36 68 22 06
À VOTRE SERVICE

SOVIET STRIKE

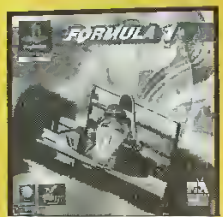
STRIKE est le nom d'une force secrète créée pour empêcher les guerres avant qu'elles ne commencent. Shadowman sera votre cauchemar...



CONSOLES + 94%
CD CONSOLES ****

FORMULA 1

Grand Prix de France de F1, nouveau record du monde! Formula 1 vous permet enfin de vous mesurer aux meilleurs pilotes de course.



* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-..... la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier

PlayStation

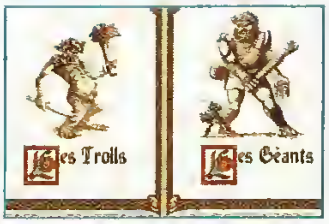
WARHAMMER

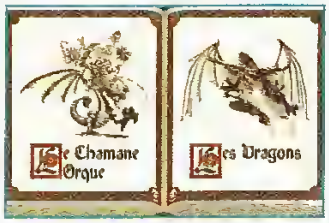


Adapter Warhammer sur console était un pari osé. SSI, spécialiste du wargame micro par excellence, s'en tire plus qu'honorablement en mettant à la portée de tous cet excellent jeu de stratégie.

Warhammer est l'adaptation informatique d'un wargame traditionnel. Traditionnel par le système de jeu mais pas par le thème abordé qui ne se base sur aucune référence historique. En fait, Warhammer se déroule dans un monde de pure heroïc-fantasy sur lequel on sent planer la magie de Tolkien. Nains, elfes et humains se côtoient et doivent régulièrement faire face à la menace des hordes du chaos constituées d'orcs, de gobelins, de trolls...
À la tête d'une troupe de cavaliers mercenaires, vous louez vos services dès que l'occasion se présente. L'action se déroule sur un vaste champ de batailles, réalisé en 3D mappée, sur lequel vous contrôlez votre troupe à l'aide de plusieurs menus d'icônes assez explicites. Très rapidement, vous serez en mesure de recruter de nouvelles unités (archers, fantassins, artilleurs...) venant grossir les rangs de votre glorieuse armée. Les missions se succèdent et l'enchaînement d'événements va bâtir peu à peu une gigantesque trame dont vos succès ou défaites détermineront l'issue. Tous les contrats ne ↗



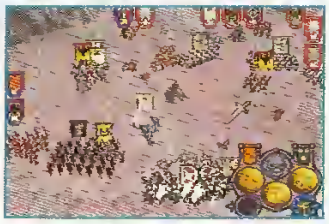




ARMÉES DU CHAOS
Elles sont constituées d'unités de gobelins, d'orques, etc. et de grosses créatures, telles les dragons ou les géants.











L'action étant simultanée, la gestion de nombreuses unités peut paraître un peu confuse. C'est une question d'habitude.

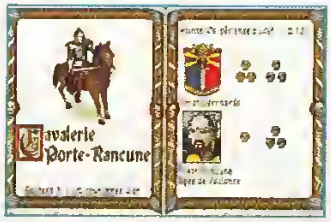
WARHAMMER

éditeur
SSI
textes
FRANÇAIS
genre
WARGAME
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 96%

VOS TROUPES

En ville, certaines bandes de mercenaires se proposeront d'entrer à votre service. Attention, si une grande armée est plus efficace elle coûte aussi plus cher à entretenir.







La gestion de votre armée s'effectue dans la tente de l'intendant. C'est ici que se décide le recrutement de renforts.

sont pas forcément rentables et une grande armée coûte cher à entretenir. Aussi devrez-vous vous montrer calculateur en estimant les frais d'une bataille par rapport au bénéfice éventuel que vous en tirerez. Les batailles se déroulent en temps continu et en simultané, c'est-à-dire sans notion de tour de jeu. D'où une certaine confusion dès que vous avez une dizaine d'unités à gérer. Mais on s'y fait rapidement. Bref, Warhammer est un excellent jeu de stratégie accessible à un large public grâce à son interface très simple.

Wolfen

En résumé

L'arrivée de Warhammer sur console annonce le plaisir d'un bon wargame sans les contraintes matérielles.





LES GRANDES MANŒUVRES

Au fil des batailles, vous devrez contrôler de plus en plus d'unités pour faire face à des ennemis en nombre croissant. Si possible, évitez l'assaut frontal.



Votre campagne militaire se déroule dans un vaste pays entouré par les terres inconnues des peuplades du chaos.

GRAPHISME 82%
Graphismes très moyens, mais bonne vision d'ensemble.

ANIMATION 85%
L'action se déroule dans un environnement 3D bien géré.

SON 92%
Musiques et voix d'ambiance reflètent bien le climat d'une bataille.

JOUABILITÉ 95%
Très ergonomique. Chaque icône correspond à un bouton.

FIFA 97



Après Adidas Power Soccer, FIFA 97 est la seconde simulation en 3D polygonale que l'on peut qualifier de réussie sur PlayStation. En fait, FIFA surclasse tout ce qu'on a pu voir sur 32 bits, sauf peut-être World Wide Soccer.

Sorti il y a un an, FIFA 96 était la première expérience 32 bits d'Electronic Arts en matière de football. Le résultat était mitigé : terrain en 3D mappée et bitmaps pour les joueurs. Ce premier volet 32 bits était une transition entre la série 16 bits et FIFA 97 qui est l'aboutissement d'un long travail. Cette fois les joueurs ont fait l'objet d'un gros travail de Motion capture auquel David Ginola a activement participé. L'utilisation d'une seconde technique, le Motion blending, a contribué à rendre l'enchaînement des différents mouvements plus vrai que nature. Résultat, les matchs sont de véritables retransmissions télévisées, dont vous êtes le héros.







LE SPECTACLE

Ce type d'actions sort automatiquement en niveau amateur ou semi-pro. Pour les réaliser, choisissez le niveau pro.











Cette phase de mise en jeu reflète bien la finesse des graphismes. Certains vous offrent en permanence un tel résultat.

FIFA CRÈVE L'ECRAN

Au niveau du contenu, il faut reconnaître qu'il n'y a pas de changement fondamental. Les traditionnelles données de FIFA ont fait l'objet d'une remise à jour basée sur la saison 95/96 dans une dizaine de championnats nationaux. Le mode Championnat est indéniablement le plus intéressant et le niveau des équipes bien respecté. Très rapidement, vous

FIFA 97

UN INVITÉ DE MARQUE

David Ginola en personne a participé aux séances de Motion capture. Reconnaissez que le résultat final est vraiment des plus réussis.







En mode Championnat, la hiérarchie qui se dégage après quelques journées reflète assez bien la réalité.

vous offrirez de bonnes sensations et ce, quel que soit votre niveau de maîtrise du jeu. Il faut dire que l'environnement sonore y est pour beaucoup ; les clameurs du public ressemblent à celles sortant du Parc des princes, un soir de sommet européen. Ajoutons que les commentaires sont signés Thierry Gilardi, de Canal +, et collent bien à l'action contrairement à certains jeux pas si vieux que ça. Bref, le volet 97 de FIFA est une véritable révolution par rapport aux précédents épisodes. À ne pas manquer.

Wolfen

éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
FRANÇAIS
genre
SIMU DE FOOT
joueur(s)
1 A 4
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
PARAMÉTRABLE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

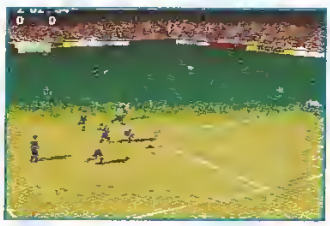
93%

PLAYER FUN 92%

En résumé

FIFA 97 est un véritable chef-d'œuvre. La qualité de ses graphismes est à tomber par terre et le réalisme du jeu saisissant. In-dis-pen-sa-ble !





HUIT VUES JOUABLES

Événement assez rare, toutes les vues sont jouables à l'exception peut-être de la « caméra balle » et ses perpétuels changements d'axes.

Les avis

CHON : « La première fois que j'ai entr'aperçu FIFA, je n'ai rien vu de particulier. Peut-être avais-je la tête ailleurs car Fifa 97 est d'une rare beauté, et j'ai passé presque plus de temps à mater des ralentis, qu'à jouer. L'idée d'inclure les transferts et de pouvoir regarder les matchs est intéressante mais pas assez exploitée. Une touche de gestion financière à la Player Manager aurait été bienvenue. Mais ce soft reste indispensable. »

MILOUSE : « Et voilà ! Re-FIFA, et re-avis ! Au moins, on garde la notion du temps avec EA ! Dans le genre télévisuel, on ne fait pas mieux. Mais si je prends plaisir à regarder LdF prendre la patée, dès que je tiens le paddle, je m'énerve, je me crispe, et je fonds en larmes. Et cela dure depuis des années ! Même si je reconnais que techniquement ce titre est très au point, cette impression d'être semi-assisté ne me convient pas. Je veux de la liberté quand je joue, de la liberté ! »

GRAPHISME 97%
Des joueurs en polygones d'une qualité rare.

ANIMATION 92%
Quelques légers ralentissements mais rien de dramatique.

SON 90%
Les commentaires de Thierry Gilardi collent bien à l'action. Bonne ambiance sonore.

JOUABILITÉ 88%
Trois types d'assistance permettent de prendre le jeu en main, d'entrée.

TESTS

JEWELS OF THE ORACLE

Saturn

Venu tout droit du monde micro, Jewels of the Oracle vient tenter sa chance sur Saturn et bientôt PlayStation. Ce jeu de réflexion a certes connu un certain succès sur PC, mais le public auquel il s'adresse n'est pas exactement l'archétype du joueur console.

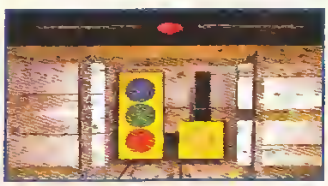


Et comme chaque pierre, il te délivrera un joyau, Chaque joyau renferme des trésors de connaissance









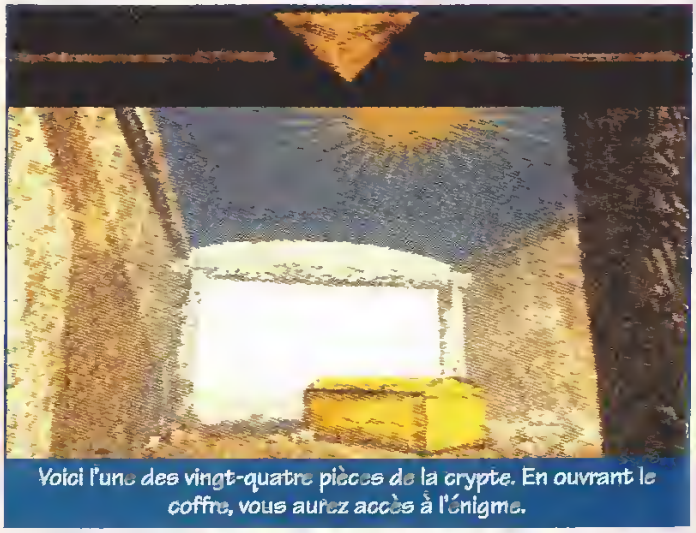
UN PEU D'AIDE ?

Les solutions de certaines énigmes sont très visuelles. Les quatre puzzles ci-dessus ont été assemblés. A partir de ces modèles, vous devriez rapidement trouver la clef de ces quatre énigmes et obtenir une gemme.

Jewels of the Oracle est un jeu assez curieux qui reprend le concept de 7th Guest, une autre référence PC, et, dans une moindre mesure, de Myst. Vous incarnez un archéologue qui découvre une crypte façonnée par une civilisation antique vivant quelques 4000 ans avant JC. À peine êtes-vous entré que la large porte de pierre se referme derrière vous. Lorsque vos yeux se seront accoutumés à l'obscurité, vous découvrirez une vaste salle d'allure mégalithique au centre de laquelle trône un puits. Ce puits donne accès à vingt-quatre énigmes essentiellement basées sur votre sens de l'observation. Les résoudre est votre seu
Les énigmes
sieurs catég
elles sont des
des mécanisr
suites logique

A NE PA
TOUT

Chaque énig
d'obtenir une
dans une sal
représentat
gemmes colle



Voici l'une des vingt-quatre pièces de la crypte. En ouvrant le coffre, vous aurez accès à l'énigme.

Les avis

REYDA : « Mon avis ? Si vous vous amusez trop avec votre console, et que vous cherchez des jeux qui vous cassent les bijoux, procurez-vous donc ces joyaux de prophétie de machintruc. C'est simple, avec tous les bons jeux PC qu'on aurait voulu voir convertis sur Satum, y a des éditeurs qui trouvent le moyen de ressortir des titres bizarres. Alors jouer et avec Upsa, Aspro, Efferalgan ou Aspegic, moi, ça me botte pas. »

LDF : « Il est gentil, Reyda, mais, avec tout le respect que je lui dois, ses neurones chauffent un peu vite : il est passé à côté d'un excellent jeu. Comme le dit fort justement Wolfen, c'est le genre de jeu qui s'adresse aux personnes qui aiment jouer un peu, le soir, pour se détendre et préfèrent les jeux d'échecs aux jeux d'arcade. La grande difficulté des énigmes (eh oui, Reyda, on ne réussit pas du premier coup !) et l'ambiance envoûtante font de ce titre un jeu à part sur consoles. Ce qui prouve bien que le vieil adage "réflexion sur micro et action sur console" n'est plus d'actualité. Et c'est une très bonne chose. Jewels of the Oracle m'a convaincu. »



ÉNIGMES CORSÉES

La solution d'un puzzle est parfois évidente, mais très difficile à appliquer. D'autres sont carrément incompréhensibles, malgré l'indice de l'oracle censé vous aider dans votre tâche...

Saturn
JEWELS OF THE ORACLE

éditeur
SUNSOFT
textes
FRANÇAIS
genre
RÉFLEXION
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
MOYENNE
durée de vie
PLUTÔT COURTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 85%

En résumé

Jewels of the Oracle est un jeu de réflexion assez réussi mais qui s'adresse peu au public console. Réfléchissez à deux fois avant d'investir.

est votre seule chance de ressortir. Les énigmes sont divisées en plusieurs catégories. Certaines d'entre elles sont des puzzles à reconstituer, des mécanismes à domestiquer, des suites logiques à trouver, etc.

A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS

Chaque énigme résolue permet d'obtenir une gemme qu'il faut placer dans une salle où est sculptée une représentation du puits. Quatre gemmes collectées donnent droit à une séquence cinématique qui dévoile une partie des secrets de l'oracle. Si la réalisation est plutôt de qualité moyenne, les musiques et les voix en anglais (sous-titrées) créent une ambiance sonore des plus prenantes. Cela étant, Jewels of the Oracle ne s'adresse pas à l'accro du jeu vidéo pur et dur. En revanche, il est idéal pour le joueur occasionnel qui a une heure à tuer de temps en temps.

Wolfen,
les méninges en ébullition !

GRAPHISME 78%
L'aire de jeu étant limitée, les graphismes auraient pu être meilleurs.

ANIMATION 85%
Déplacements sous forme de séquences 3D précalculée.

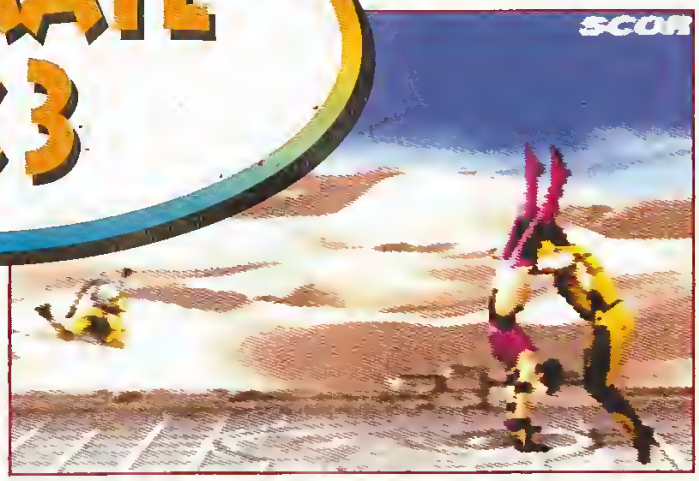
SON 95%
Parfois planantes, tantôt angoissantes, les musiques sont une des forces du jeu.

JOUABILITÉ 90%
L'interface est la plus simple qui soit, mais pas la résolution des énigmes !

83%

ULTIMATE MK3

Super Nintendo



Les ninjas multi-colores sont de retour. Leurs coups spéciaux totalement différents et leurs fatalités entièrement inédites sont aussi de la partie. Non, non, je délire. C'est de Mortal Kombat que je cause...

Bon, les aficionados de la SN ne sont pas aussi gâtés que leurs collègues propriétaires de PlayStation. Car le Mortal Kombat qu'on leur sert ce mois-ci est en fait l'avant-dernier épisode de la série. Il est donc moins riche en nouveautés par rapport à MK3, mais ne faisons pas la fine bouche : les sorties se font rares sur nos bonnes vieilles 16 bits... Primo, il y a l'option de combat à deux contre deux, très sympa, et le mode Tournoi à huit joueurs pour occuper ses mercredis après-midi avec des potes. Secundo, il y a tout de même 22 persos dont Rain, Ermac, et les fameuses sœurs Kitana et Mileena, en plus des ex-persos cachés, soit quatre nouveaux à maîtriser avec leur lot de coups spéciaux, fatalités, etc. De quoi faire. La réalisation est plus que correcte, et MK reste maître dans sa catégorie baston/gore. C'est donc un achat envisageable... si vous arrivez à refourguer votre vieux MK 3 à quelqu'un d'autre !

Reyda



De tous les persos, Mileena, méchamment gracieuse, a toujours eu ma préférence.



Pour retenir les fatalités de vos persos, il va vous falloir une sacrée mémoire. Et dire que certains les connaissent toutes !

éditeur ACCLAIM
textes ANGLAIS
genre KOMBAT
joueur(s) 1 OU 2
sauvegarde NON
continue OUI
difficulté RELATIVE
durée de vie RELATIVE
prix A B C D E F

83%

PLAYER FUN 83%

En résumé

Oui, oui, c'est un Mortal Kombat de plus ! Nouveau, avec des persos en plus. Les possesseurs de MK 3 peuvent donc s'en passer.

GRAPHISME 89%
Plutôt réussi, surtout pour les décors apocalyptiques.

ANIMATION 83%
Bof ! On peut largement mieux faire avec une bonne vieille Super Nintendo.

SON 85%
Passable. La voix-off est tout de même de bonne qualité.

JOUABILITÉ 85%
Certains persos sont plus agréables à jouer que d'autres.

A COUPER LE SOUFFLE!

Le gameplay le plus rapide
Les graphismes les plus réalistes
Le meilleur jeu sur glace

NHL® POWERPLAY™







- Tous les joueurs sont en texture mapée 3D et ont été réalisés grâce à une technique avancée de capture des mouvements
- Une intelligence artificielle hyper réaliste, vos adversaires réagissent vraiment à toutes vos actions
- Des options multi-joueurs

3615 VIRGIN GAMES HINTLINE

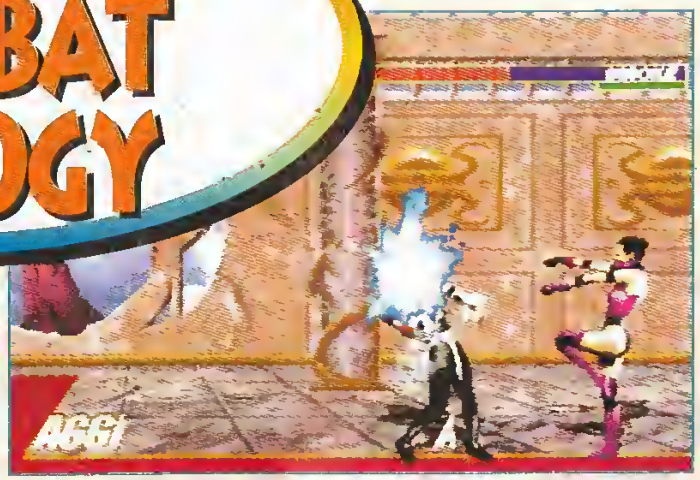
Radical ENTERTAINMENT

Virgin INTERACTIVE entertainment

© 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. NHL is a registered trademark and 'Hockey' is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © NHLPA. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

PlayStation



PlayStation

MORTAL KOMBAT TRILOGY

éditeur
ACCLAIM
textes
ANGLAIS
genre
KOMBAT
joueur(s)
1 OU 2 OU PLUS
sauvegarde
NON
continue
OUI
difficulté
RELATIVE
durée de vie
RELATIVE
prix
A B C D E F

87%

PLAYER FUN **87%**

Alors que l'Ultimate sort sur SN, la toute dernière mouture de Mortal Kombat déboule sur PlayStation et, pour qui apprécie l'ambiance gore du jeu, c'est une bonne nouvelle.

Tous les personnages qui ont fait le succès de ce jeu sont présents ici : pas moins de 32 combattants, la totale ! On retrouve également les inévitables fatalities, brutalities, friendships, etc. Bref, tout ce qu'il faut pour détruire son adversaire bien salement. Au chapitre des nouveautés, un système Aggression, qui est en gros une jauge Power-up, et deux nouveaux modes, qui permettent des combats par équipes de deux ou des tournois à huit, ont fait leur apparition.

Les « nouveaux venus », comme Johnny Cage ou Goro, ont été légèrement relookés. Les défauts du jeu restent les mêmes, à savoir une maniabilité un peu lourde, et des heures d'entraînement acharné pour réussir toutes les fatalités de chaque personnage. Mais les mauvaises langues peuvent toujours critiquer, ce jeu reste unique en son genre par l'ambiance qu'il dégage. Si vous aimez le genre, vous ne serez pas déçu.

Le K Reyda



Tous les persos de tous les Mortal Kombat : 36 !

En résumé

D'akkord, c'est un Mortal Kombat de plus. Mais cette version, digne de la 32 bits, kontient un paket de persos. Nous voilà komblés.



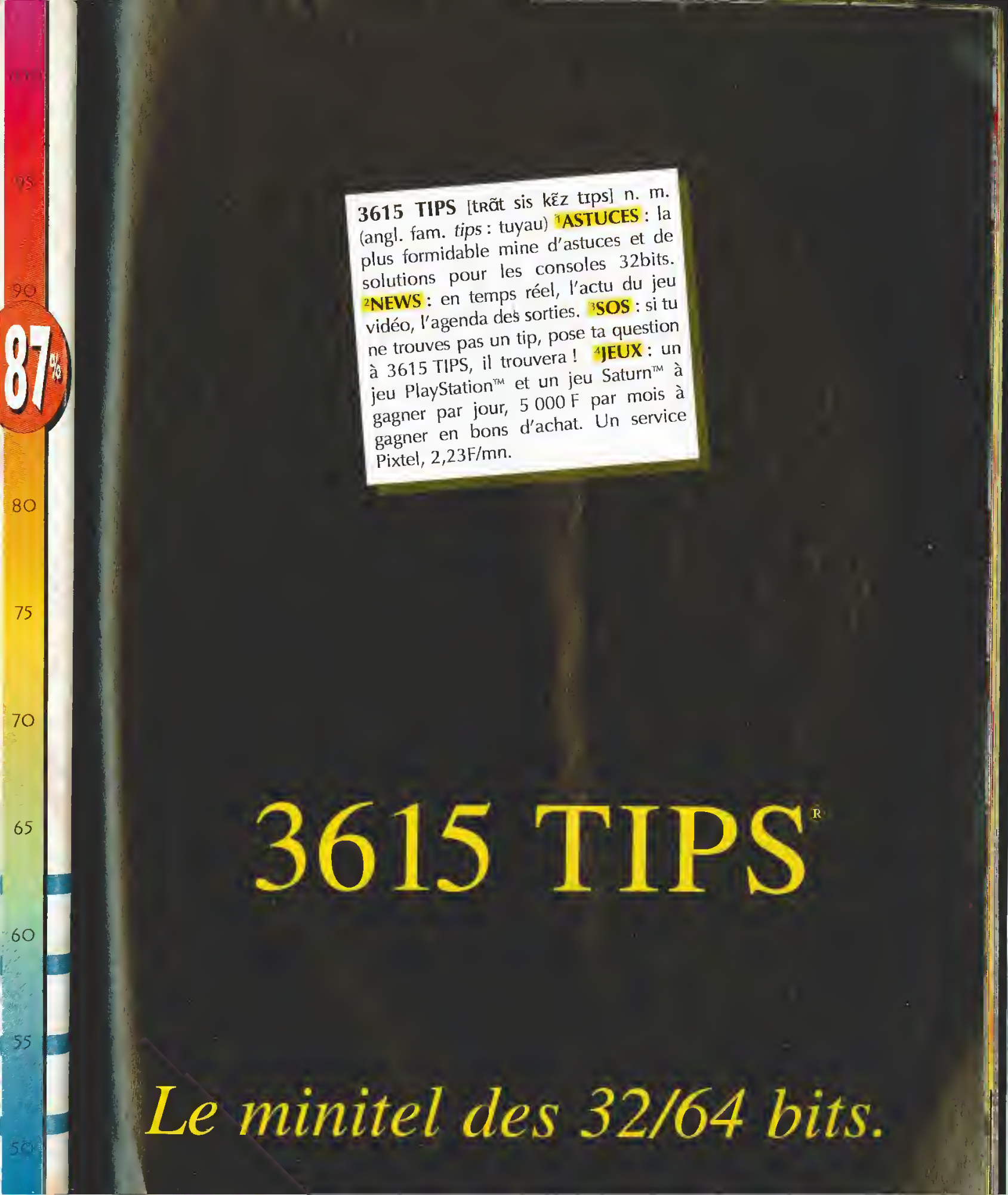
Admirez les restes des programmeurs qui égaient le décor...

GRAPHISME 90%
Décors souvent grandioses et personnages bien digitalisés.

ANIMATION 80%
L'éternel point faible du jeu, surtout visible lors des combos.

SON 90%
Des musiques oppressantes, en harmonie avec les décors.

JOUABILITÉ 85%
Un autre problème : rien d'instinctif, et des fatalités impraticables.


95
90
87%
80
75
70
65
60
55
50
3615 TIPS [tʀɑ̃t sis kɛz tɪps] n. m. (angl. fam. tips : tuyau) 1ASTUCES : la plus formidable mine d'astuces et de solutions pour les consoles 32bits. 2NEWS : en temps réel, l'actu du jeu vidéo, l'agenda des sorties. 3SOS : si tu ne trouves pas un tip, pose ta question à 3615 TIPS, il trouvera ! 4JEUX : un jeu PlayStation™ et un jeu Saturn™ à gagner par jour, 5 000 F par mois à gagner en bons d'achat. Un service Pixtel, 2,23F/mn.
3615 TIPS®
Le minitel des 32/64 bits.

VIRTUA COP 2

Saturn

VIRTUA COP 2



éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
TIR AU PISTOLET
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
NON
continue
OUI
difficulté
REGLABLE
durée de vie
COURTE
prix
A B C D E F

85%

PLAYER FUN 80%

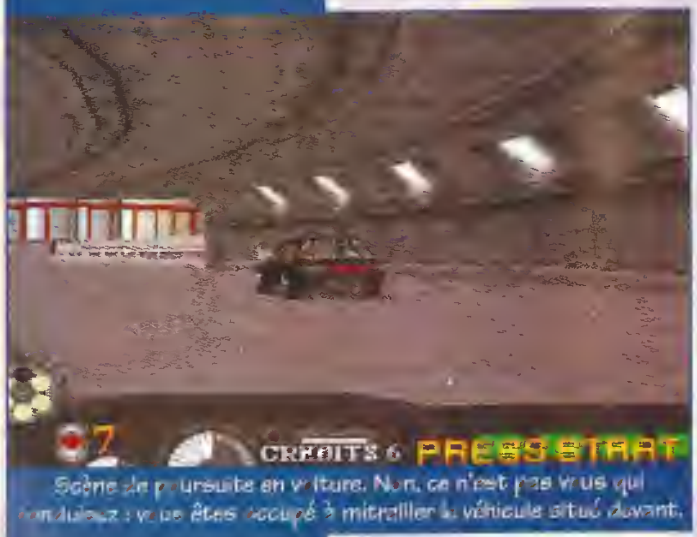
Enfin, les nombreux fanatiques de Virtua Cop (et de son pistolet) vont avoir un nouveau jeu de tir à se mettre sous la gâchette ! Et ils vont voir que son action est variée.

Les deux flics de Virtua Cop reprennent enfin du service, après une longue période d'absence (pour mise à pied ?). Tout comme le premier épisode, cette suite est à l'origine une borne d'arcade, équipée de deux pistolets factices. L'adaptation est fidèle, mais d'emblée, on remarque que le graphisme n'est plus en haute résolution. Sachant que la Saturn nous avait toujours proposé des adaptations fidèles jusqu'à ce « détail », on est déçu. Mais peut-être que le gun de la console ne pouvait pas fonctionner avec ce mode graphique. Bref, techniquement, cette suite n'est pas meilleure, mais l'action est plus variée. Le jeu se décompose toujours en trois tableaux, mais, à certains endroits, on a désormais le choix entre deux chemins différents. Et les scènes sont plus dynamiques, puisqu'on se retrouve lancé dans des courses-poursuites à bord de véhicules. Virtua Cop 2 est donc meilleur, mais pas très différent du premier. Et si vous avez joué à Die Hard Trilogy sur PlayStation, ou Time Crisis en arcade, vous allez le trouver un peu dépassé. Ces derniers titres sont en effet plus aboutis, avec une action plus riche et une interaction plus grande avec le décor. Mais ils ne sont pas disponibles sur Saturn.

Bubu,
Robocop 2.

En résumé

La suite de Virtua Cop est très fun avec ses scènes de poursuite. Mais ce jeu de tir a pris un coup de vieux par rapport à Die Hard Trilogy et autre Time Crisis.



Scène de poursuite en voiture. Non, ce n'est pas vous qui conduisez : vous êtes occupé à mitrailler le véhicule situé devant.

GRAPHISME 85%
Un peu pauvre, il ressemble à l'arcade, mais en basse résolution.

ANIMATION 92%
Parfaitement animé en 3D polygonale, malgré le nombre d'ennemis.

SON 80%
Les « panpan ! » du pistolet, pas très réalistes, couvrent les autres sons.

JOUABILITÉ 90%
Toujours aussi précis au pistolet, et toujours aussi délicat à la manette.

Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO EST PASSION

Ultra Player

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande)

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en consideration avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'operation indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent reglement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion) et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Les offres mentionnant ainsi un autre moyen d'acquisition de votre [illegible]


1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS
1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS
1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS
1995
SCORE GAMES
25
25
25 CREDITS
1995
SCORE GAMES
50
50
50 CREDITS
1995
SCORE GAMES
25
25
25 CREDITS
1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS
1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS
1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS

SONIC FLICKIE'S ADVENTURE

Megadrive



Megadrive
SONIC FLICKIE'S ADVENTURE

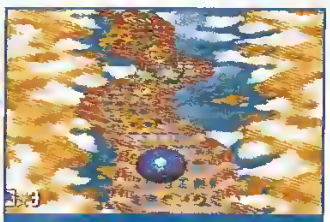
éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
NON
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
FAIBLE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 70%

Sonic revient à la charge. Avant de se produire sur Saturn, il fait un tour de piste sur Megadrive. Une visite d'adieu sans surprise, hélas ! Le hérisson a vieilli...

Inutile de vous présenter Sonic, le hérisson qui court plus vite que son ombre. Son ennemi juré, le Dr Robotnik, a capturé des centaines d'oiseaux qu'il a mis dans des machines infernales. Sonic, qui possède un sens développé de l'écologie, décide de leur venir en aide. Le jeu consiste à rechercher l'emplacement des robots et à libérer les oiseaux. Chaque oiseau sauvé vous suit. Une fois tous les oiseaux récupérés et mis en sécurité, Sonic peut continuer l'exploration du monde. Les niveaux, composés chacun de deux ou trois parties, s'avèrent plus construits et moins linéraires que ne le sont les niveaux des épisodes précédents. Ce qui prime ici, c'est votre sens de l'orientation. Ce que l'on gagne en interêt de jeu, on le perd en action : les ennemis sont peu nombreux et les pièges pas difficiles à éviter. Un héros de légende pour un titre très moyen.

Leflou



Les changements de décors ne parviennent pas à masquer la répétition de l'action.

En résumé

Trop répétitif et peu inventif, Sonic 3D n'a qu'un intérêt : celui d'être un des derniers jeux de la Megadrive. Peu convaincant...



Les célèbres boucles de vitesse sont toujours présentes. Nostalgie, quand tu nous tiens...

GRAPHISME 87%
Certains décors sont classieux, tandis que d'autres semblent bien vides !

ANIMATION 85%
Comme ça ne speede pas des masses, il ne risque pas d'y avoir d'accroc.

SON 70%
Des bruitages basiques ponctuent une musique sans entrain.

JOUABILITÉ 70%
La 3D isométrique rend les sauts de précision trop délicats à gérer.

83%

ViteVu



Black Dawn

PLAYSTATION



prix A B C D E F **80%**

éditeur
VIRGIN
textes
ANGLAIS
genre
SHOOT THEM UP
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
INFINI

En développant un jeu d'hélicos basé sur un environnement 3D, Virgin essaie de nous faire croire que Black Dawn est une simulation de vol. Mais, contrairement aux apparences, ce jeu n'est qu'un vulgaire shoot them up sans aucun aspect stratégique. Visuellement, il est proche de Thunder Hawk 2, mais souffre d'un gros problème de clipping. Le décor s'affiche très tardivement et pour pallier le problème, on nous colle un effet de brume.



Dans la pratique, ce jeu rappelle la série Strike : les objectifs des missions évoluent au fil des événements, mais l'ensemble ne tient pas la route. Exemple choisi : des terroristes ont installé dans Central Park un arsenal comprenant plus de radars, d'hélicoptères et de chars que toutes les armées d'Europe réunies ! Tout ça pour une prise d'otages. Les missions se succèdent ainsi aux quatre coins du globe... Toutefois, Black Dawn dispose, si l'on passe outre le clipping, d'une animation et de graphismes de qualité. Mais l'action est trop répétitive. **Wolfen**



The Last Dynasty

PLAYSTATION/SATURN



prix A B C D E F **60%**

éditeur
SIERRA
textes
ANGLAIS
genre
VOL/AVENTURE
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

Avant de débarquer sur console, The Last Dynasty a fait ses classes sur micro. Il s'agit d'une simulation de vol futuriste doublée d'un film vidéo médiocre. Ce concept rappelle étrangement celui de Wing Commander... Malheureusement, les combats spatiaux, franchement confus, n'offrent que peu de sensations. Ainsi les vaisseaux ennemis sont bien trop sombres, et l'assistance au tir et au pilotage incrustée à l'écran n'arrange pas les choses. Il y a bien des phases aventure dont les déplacements donnent lieu à des séquences précalculées, mais leur intérêt est limité. **Wolfen**

Amok

SATURN



prix A B C D E F **55 %**

éditeur
SEGA
textes
FRANÇAIS
genre
DAUBE-LIKE
nombre de joueurs
1 A 8
sauvegarde
1
continue
NON

Amok peut se définir comme la rencontre malencontreuse de Doom et Sea Bass Fishing ! Il s'agit d'une sorte de Doom sous-marin, dans lequel vous explosez poissons et autres plongeurs (de la pêche à la dynamite, comme dirait Stone...). Vous dirigez un véhicule aquatique, qui ressemble à une grenouille ou un crabe — les avis divergent ! En revanche, tout le monde s'accorde à dire que ce jeu n'est pas terrible, tant au niveau de la réalisation, faite de clipping et autre « pixelling », que de l'intérêt (est-ce une parodie !?). Un poisson d'avril tardif, en quelque sorte. **Bubu**





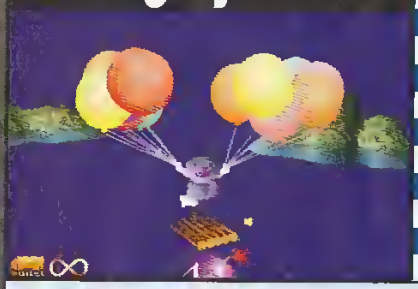
Black Dawn (PlayStation)

LE ZOOM DE VITE VU

De très belles scènes de combats pour un jeu qui reste néanmoins moyen.

SATURN

Mighty Hits



prix A B C D E F **70%**

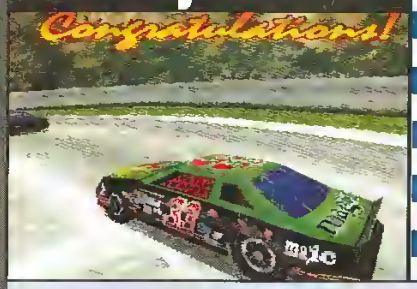
éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
TIR
nombre de joueurs
1OU2
sauvegarde
NON
continue
OUI

Mighty Hits est un jeu de tir pour les tout petits. Faut bien leur apprendre la rue... Il peut se jouer avec le pistolet du Virtua Cop du grand frère. Faut bien lui apprendre à prêter à celui-là ! En fait, ce jeu est non-violent. Son style graphique est mignon comme tout, mais en 3D polygonale mappée, quand même. Il y a plusieurs épreuves de tirs, basées sur la mémoire, le discernement ou la dextérité pure et simple (en guise de défoulement). Un jeu de tir sympatoche et éducatif, non ? Dommage que les textes ne soient pas traduits car les règles ne sont pas évidentes.

Bubu

SATURN

Daytona



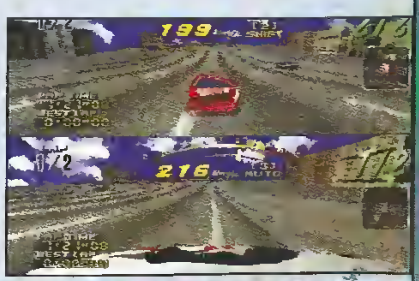
prix A B C D E F **90%**

éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
COURSE
nombre de joueurs
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
NON

Daytona est le premier jeu de course développé sur Saturn. À sa sortie, ce titre avait conquis les foules, mais une poignée d'irréductibles perfectionnistes le trouvait inintéressant et moche. Daytona Championship Circuit Edition est en quelque sorte un remix du premier volet dans lequel les gros défauts ont été atténués. L'affichage du décor est sensiblement moins tardif hormis sur Sea-Side Street Galaxy (l'ex-circuit Expert). Les



qualités du mapping ont fait l'objet d'une nette amélioration. Outre les trois circuits de base, on note l'apparition de deux nouveaux tracés de difficulté moyenne qui se caractérisent respectivement par une chicane très rapide et un virage à angle droit. Bonne nouvelle, désormais, il est possible de jouer à deux simultanément grâce à un mode Duel sur fond d'écran splitté. Pas de concurrent autre que le rival à dépasser, mais l'affichage des décors en prend un sérieux coup au point qu'on a l'impression de replonger dans le premier Daytona. Le menu d'options est enrichi de toutes celles proposées dans Sega Rally (voitures fantômes, écart entre les chronos, etc.). Aux huit voitures de base s'ajoute le modèle Daytona que l'on obtient après avoir gagné toutes les courses. C'est la voiture à records par excellence, elle dispose des meilleures caractéristiques dans tous les domaines. Bref, l'ensemble est plutôt bien ficelé et attrayant mis à part les musiques, des remix techno à deux francs. À part ça, c'est tout bon.



Wolfen

PLAYSTATION

Namco Museum 2



prix A B C D E F **59%**

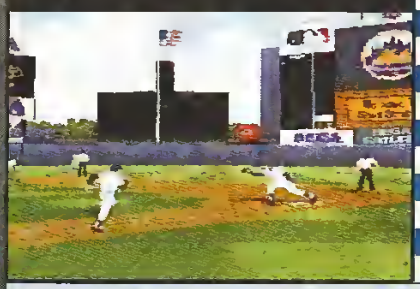
éditeur
NAMCO
textes
ANGLAIS
genre
COMPIL
nombre de joueurs
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Namco continue d'exploiter ses fonds de cartons en sortant cette compilation de jeux d'arcade des années 80. « Le bon temps » comme l'appellent certains où l'on dépensait des fortunes dans des jeux pourris, du moins graphiquement. Toutefois, quelques créateurs de shoot them up seraient bien inspirés de rejouer à Xevious pour savoir ce que signifie le mot jouabilité. Forcément, la nostalgie est bien la seule motivation que l'on puisse trouver à l'achat de cette collection regroupant Super Pac Man, Xevious, Grobda, Gaplus, Mappy, Dragon Buster.

Milouse

Vite Vu

SATURN
World Series Base-ball II



prix	70%
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE BASE-BALL
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Sega se la joue à la Electronic Arts en nous pondant le second volet de sa simulation de base-ball. World Series est une licence officielle, ce qui permet à l'éditeur de se contenter d'actualiser les équipes selon les données des derniers play-off. Conséquence, le jeu est globalement identique à la précédente version, à quelques détails graphiques près, et se révèle tout aussi jouable. On note toutefois la modélisation 3D de tous les stades, et non plus de quatre comme c'était le cas avant. Ce jeu ne s'impose pas si vous possédez déjà le premier World Series.

Wolfen

SATURN
PGA Tour 97



prix	89%
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE GOLF
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Comme on pouvait s'y attendre, la version 97 de PGA n'apporte rien de bien nouveau par rapport au volet de l'an dernier. L'interface reste identique dans son principe. C'est assez jouable même si la barre de puissance à tendance à descendre relativement vite — il faut bien compter une ou deux parties d'adaptation. Les deux parcours proposés sont de toute beauté bien que d'un rendu légèrement inférieur à la version PlayStation. Pas de doute, c'est une bonne simulation, à se procurer à condition toutefois de ne pas posséder le volet 96.

Wolfen

MEGADRIVE
FIFA 97 Gold Edition

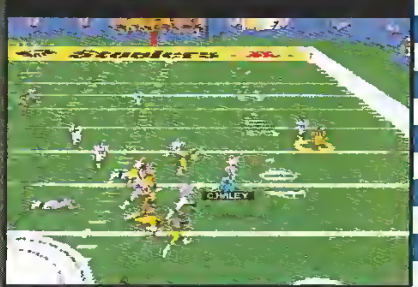


prix	70%
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. DE FOOT
nombre de joueurs	1A8
sauvegarde	OUI
continue	NON

Du côté de FIFA 16 bits, rien de bien neuf. Comme tous les ans à pareille époque, Electronic Arts nous propose une mise à jour des données, basée sur la saison 95/96 de divers championnats nationaux. On note toutefois l'apparition de quelques nouveautés comme le mode Football en salle, ou la possibilité de jouer jusqu'à huits joueurs simultanément. Malgré tout, le principal défaut des versions précédentes — à savoir l'assistance abusive de la console — est toujours de rigueur. Dommage pour les (encore) nombreux possesseurs de Megadrive.

Wolfen

SATURN
Madden 97



prix	81%
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	FRANÇAIS
genre	FOOT US
nombre de joueurs	1A8
sauvegarde	OUI
continue	NON

Alors que NBA Live est retardé, que Fifa 97 sort, et que Madden 97 a été lancé sur PlayStation récemment, voici qu'arrive la version Saturn de ce dernier titre. Il n'y a pas de changement prévu pour cette nouvelle mouture : il s'agit toujours de football américain — un sport mêlant le physique à l'aspect tactique —, qui peut se jouer à huit. Madden 97 ne pose qu'un seul problème mais il est de taille : il ne s'adresse qu'aux véritables initiés. Les autres n'ont aucune chance de s'y retrouver sans s'arracher les cheveux.

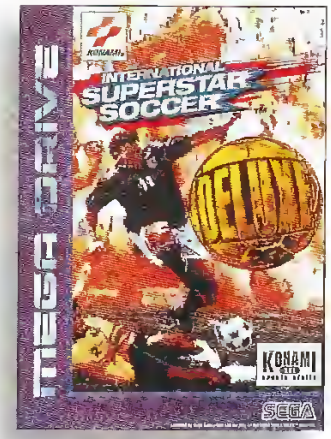
Chon

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

Vous connaîssez déjà vos classiques,





De 1 à 8 Joueurs



De 1 à 4 Joueurs

Après le succès de International Superstar Soccer Deluxe sur Super Nintendo, retrouvez toutes les caractéristiques de ce hit sur PlayStation et Mega Drive... et les nombreuses améliorations techniques apportées : possibilité de jouer à 8 sur Mega Drive, graphismes du menu, son et commentaires améliorés, nouvelles couleurs...

Découvrez ceux qui le deviendront.

- 95% CONSOLES+
- 95% PLAYER ONE
- 94% JOYPAD



Photos d'écran Mega Drive.

Disponible Décembre 96 sur Mega Drive
Disponible Janvier 97 sur PlayStation

MEGA DRIVE SUPER NINTENDO PlayStation

Pour le Porte de Versailles du 07 novembre au 1er décembre inclus, de 10h30 à 20h

MULTIMEDIA WORLD SHOW SUPERGAMES

" International Superstar Soccer Deluxe " est une marque déposée de Konami Co., Ltd
© 1996 KONAMI. Tous droits réservés. et " PlayStation ", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Mega Drive est une marque déposée de SEGA Enterprises Ltd. Super Nintendo est une marque déposée de NINTENDO Co. Ltd.

Distribué par Ubi Soft

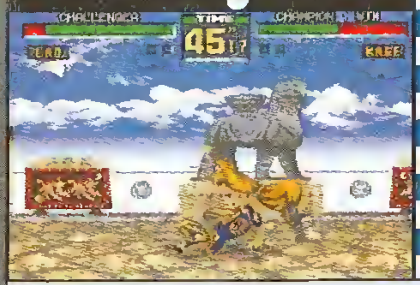
36 15 Ubi Soft Infos/Trucs et Astuces

KONAMI XXL SPORTS SERIES

ViteVu

MEGADRIVE

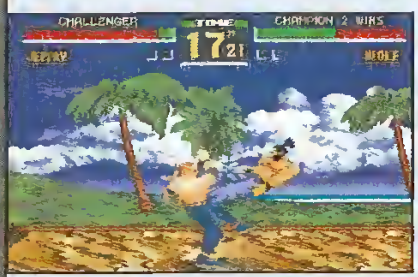
Virtua Fighter 2



prix	45 %
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	RATÉ
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Voir débarquer Virtua Fighter, surtout le 2, sur Megadrive a de quoi laisser perplexe. On se saisit de la cartouche, l'air dubitatif, et après avoir mis le Power sur On, la merveille apparaît. Au tout début, c'est rigolo, on se laisse assez facilement avoir. Les portraits des protagonistes sont en effet directement tirés de VF 2 et le menu de sélection persos ressemble étonnamment à celui de la Saturn, Shun-Di et Lion en moins (ô, quel regrettable oubli !). Et puis le jeu commence, et là... Première surprise, mais on pouvait s'y attendre, le jeu n'est pas en 3 mais en 2D. Ça, c'est un peu dommage car VF repose tout de même essentiellement sur ce mode de représentation. Bon, on se laisse tenter pour quelques parties, tout de même, mais de nouveau on fait la grimace en s'apercevant que l'animation des personnages est très, mais alors très saccadée. Chose bizarre, les coups sortent tout de même relativement bien, et c'est avec un étonnement non feint que l'on réussit à sortir la plupart des coups connus de VF 2. Je dis bien la plupart car il y en a tout de même un nombre non négligeable qui sont passés à la trappe (par exemple, on ne peut plus se retourner en faisant deux fois Arrière avec punch ou kick). Bref, avec son passage sur Megadrive, VF 2 — mais ce jeu mérite t-il vraiment ce titre ? — a perdu sa beauté, sa 3D, son intérêt technique et sa jouabilité. Ne reste plus qu'une curiosité que vous seriez bien avisé de ne jamais découvrir.

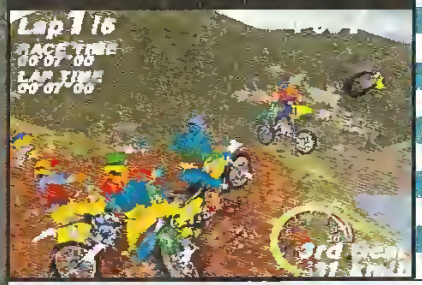
Chris





PLAYSTATION

International Moto X



prix	17 %
éditeur	WARNER
textes	FRANCAIS
genre	NUL
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Difficulté inexistante, réalisation désastreuse (clipping, saccades...), on se serait bien passé de cette parodie de simu de motocross. Rien à faire sur 32 bits !

Wolfen

3 mois d'essai



PLAYER ONE
LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux.

MANGA PLAYER
LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !



Je m'abonne pour 3 mois

■ à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

■ à Player One : 84 F au lieu de 96 F

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) :

Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

HARD CORE 4x4

TESTEZ VOS LIMITES









"La première véritable simulation d'off-road digne de ce nom"
Playmag

- 6 circuits extrêmes (neige, boue, sable, glace...)
- Manœuvrabilité hyper réaliste
- 6 Bolides 4x4 entièrement modélisés en 3D

-CReATeR-

FUNSOFT

Gremlin

SEGA SATURN

PlayStation





























PSX NEUVE 1490 F



CRITICOM	149 F	KILEAK THE BLOOD	199 F	RIDGE RACER	149 F	JEUX NEUFS	
CYBERSLEO	149 F	KRAZY IVAN	149 F	RIDGE RACER REVOLUTION	299 F		
CYBERSPEED	99 F	LEMMINGS 3D	149 F	ROAD RASH	249 F	SUPER SONIC RACERS	349 F
THE D	149 F	LONE SOLDIER	199 F	RETURN FIRE	299 F	COMMAND AND CONQUER	349 F
DEFCON 5	149 F	MAGIC CARPET	199 F	SHELL SHOCK	199 F	A. SENNA KART DUEL	349 F
DAVIS CUP	299 F	MICKEY WILD ADVENTURE	199 F	SHOCKWAVE ASSAULT	199 F	ADV. OF LOMAX	349 F
DESCENT	249 F	MORTAL KOMBAT 3	199 F	SLAM 'N JAM 96	249 F	SIM CITY 2000	349 F
DESTRUCTION DERBY	149 F	NBA IN THE ZONE	199 F	SPACE HULK	249 F	SAMPRAS TENNIS	349 F
DISCWORLD	149 F	NBA JAM T.E	149 F	STARBLADE	199 F	X- COM 2	349 F
DOOM	149 F	NOVA STORM	99 F	STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F	IRON AND BLOOD	349 F
X-COM ENEMY UNKNOWN	249 F	NEED FOR SPEED	249 F	STREET FIGHTER ALPHA	249 F	WARHAMMER	349 F
EXTREME PINBALL	199 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	199 F	STRIKER 96	99 F	MICRO MACHINES 3	349 F
EXTREME GAMES	249 F	OLYMPIC GAMES	249 F	TEKKEN	149 F	NBA JAM EXTREME	349 F
FADE TO BLACK	249 F	OLYMPIC SOCCER	249 F	THEME PARK	249 F	EXTREME GAMES 2	349 F
FIFA SOCCER 96	149 F	PANZER GENERAL	299 F	TOTAL ECLIPSE	149 F	NBA '97	349 F
FIRE STORM	149 F	PARODIUS	249 F	TOTAL NBA 96	199 F	A-TRAIN	349 F
GALAXIAN 3	199 F	PGA TOUR GOLF 96	249 F	TRACK AND FIELD	249 F	MONSTER TRUCK	349 F
GALAXY FIGHT	199 F	PHILOSOMA	249 F	TRUE PINBALL	249 F	CHRONICLES OF THE SWORD	349 F
NFL GAME DAY	199 F	POWER SERVE	199 F	TWISTED METAL	199 F	INTERNATIONAL MOTOCROSS	349 F
OEX	199 F	PRIMAL RAGE	199 F	VIEW POINT	249 F	NHL HOCKEY 97	349 F
GOAL STORM	149 F	PRO PINBALL	249 F	WARHAWK	149 F	PRIX LES MOINS CHERS, NOUS CONSULTER.	
GUNSHIP	249 F	RAIDEN PROJECT	199 F	WING COMMANDER 3	199 F		
HEBEREKE POPOITTO	199 F	RAYMAN	249 F	WIPE OUT	149 F		
HI OCTANE	149 F	RESIDENT EVIL	299 F	WORLD CUP GOLF	249 F		
IMPACT RACING	199 F	RESURRECTION 2	249 F	WORMS	299 F		
JOHNNY BAZOOKATONE	199 F	RETURN FIRE	299 F	WRESTLEMANIA	149 F		
JUMPING FLASH	149 F	REVOLUTION X	149 F	ZERO DIVIDE	149 F		

PLAYSTATION + TEKKEN	1290 F
ACTUA SOCCER	199 F
AGIOAS POWER SOCCER	249 F
AGILE WARRIOR	249 F
AIR COMBAT	149 F
ALIEN TRILOGY	249 F
ALONE IN THE DARK	199 F
ASSAULT RIGS	149 F
TOSHINDEN	99 F
TOSHINDEN 2	249 F
BUST A MOVE 2	199 F

SATURN NEUVE



SATURN + DAYTONA
CARTE MPEG
ALIEN TRILOGY
ALONE IN THE DARK
ATHLETE KINGS
BAKU BAKU
BUG
CLOCK WORK KNIG
CLOCK WORK KNI

SNIN OCCAZ 1 JEU



DINO DINI SOCCER	99 F	LEGEND	149 F	DONKEY KONG COUNTRY	149 F	ILLUSION OF TIME	249 F
SPIDERMAN X MEN	99 F	MYSTIC OUEST	149 F	CYBERNATOR	149 F	SECRET OF MANA	249 F
GHOULS 'N GHOST	99 F	GOOF TROOP	149 F	MR NUTZ	199 F	RETURN OF THE JEDI	249 F
SUPER ALESTE	99 F	KILLER INSTINCT	149 F	SYNDICATE	199 F	NIGEL MANSELL	249 F
SPINOIZZY	99 F	CASTLEVANIA 4	149 F	EARTH WORM JIM	199 F	FIFA SOCCER 96	249 F
MORTAL KOMBAT	99 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	ZELDA	199 F	NBA LIVE 96	299 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F	YOUNG MERLIN	149 F	WOLVERINE	199 F	PGA TOUR GOLF 96	299 F
STAR WARS	99 F	POP N' TWIN BEE	149 F	FLASHBACK	199 F	PINOCHIO	299 F
PILOTWINGS	99 F	EQUINOX	149 F	SPARKTER	199 F	MICRO MACHINES 2	299 F
MEGA MAN X	99 F	PAGE MASTER	149 F	THE LOST VIKINGS	199 F	BATMAN AND ROBIN	299 F
ROAD RUNNER	99 F	BLUES BROTHERS	149 F	LES SCHTROUMPFS	199 F	SUPER STAR SOCCER	299 F
BATMAN RETURNS	99 F	JURASSIC PARK PART 2	149 F	CANNON FODDER	199 F	SUPER STREET FIGHTER	299 F
RISE OF THE ROBOT	99 F	NBA JAM T.E	149 F	BLACK HAWK	249 F	F1 POLE POSITION	299 F
ADDAMS FAMILY	99 F	DRAGON	149 F	BOOGERMAN	249 F	DOOM	299 F
NBA JAM	99 F	TURN AND BURN	149 F	EARTH WORM JIM 2	249 F	BOMBER MAN 3	299 F
TINY TOON	99 F	TRUE LIES	149 F	ASTERIX ET OBELIX	249 F	TOY STORY	299 F
VORTEX	99 F	PUNCH OUT	149 F	CHAOS ENGINE	249 F	TINTIN AU TIBET	299 F
F ZERO	99 F	LEGEND	149 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	SECRET OF EVERMORE	299 F
ANOTHER WORLD	99 F	STREET RACER	149 F	ADDAMS FAMILY VALUES	249 F	SUPER STAR SOCCER DELUXE	349 F
LEMMINGS	99 F	ACTRAISER 2	149 F	LE ROI LION	249 F	SAMOURAI SHODOWN	349 F
MAGIC SWORD	99 F	SUPER METROID	149 F	THEME PARK	249 F	DONKEY KONG COUNTRY 2	349 F
TECMO NBA BASKETBALL	99 F	INDIANA JONES	149 F	MORTAL KOMBAT 3	249 F	ET BIEN D' AUTRES TITRES !!!	
AXELAY	149 F	ERIC CANTONA	149 F	BOMBER MAN 2	249 F		

SUPER NINTENDO + 1 JEU	279 F
ADAPTATEUR GAME BOY	149 F
CABLE PERITEL RGB	79 F
TRANSFORMATEUR SECTEUR	79 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	59 F
JOYPAD D' ORIGINE	59 F
STARWING	59 F
STREET FIGHTER 2	59 F
BLAZING SKIES	99 F

MD OCCAZ 1 JE



MEGADRIVE + 1 JEU
CABLE PERITEL RGB
TRANSFORMATEUR S
JOYPAD 6 BOUTONS
JOYPAD D' ORIGINE
SONIC
STREET OF RAGE
AQUATIC GAMES
SPACE HARRIER 2

NEC PC OCCAZ



ECSASTICA	149 F	JEUX PC CD ROM	
TERMINAL VELOCITY	149 F		
FADE TO BLACK	199 F	HAND OF FATE	69 F
DESTRUCTION DERBY	199 F	KYRIANDA	69 F
RAVEN	199 F	FILLING MOON	99 F
NEED FOR SPEED	199 F	GUILTY	99 F
WARCRAFT 2	249 F	MORTAL KOMBAT	99 F
THEME PARK	249 F	ALONE IN THE DARK 3	149 F
WING COMMANDER 4	249 F		
CONQUEST NEW WORLD	299 F		
GRAND PRIX 2	299 F		
NORMALITY	299 F		
JEUX NEC			
SUPER WATER BOMB	149 F		
PC KID 2	199 F		
FINAL MATCH TENNIS	199 F		
LORDS OF THUNDER	249 F		
ET BIEN D' AUTRES TITRES !!!			

3DO OCCAZ



NIGHT TRAP	149 F	CONSOLE 3DO + 1 JEU	599 F
BLADE FORCE	149 F	WING COMMANDER	69 F
GEX	149 F	THEME PARK	99 F
SPACE HULK	149 F	JURASSIC PARK	99 F
POED	149 F	TOTAL ECLIPSE	99 F
WING COMMANDER 3	149 F	SYNDICATE	99 F
FLYING NIGHTMARE	199 F	CRASH AND BURN	99 F
STAR FIGHTER	199 F	THE HORDE	149 F
ALONE IN THE DARK 2	199 F		
CAPTAIN QUASAR	199 F		
THE D	199 F		
BATTLE SPORT	199 F		
ROAD RASN	199 F		
RETURN FIRE	199 F		
NEED FOR SPEED	249 F		
DOOM	249 F		
ET BIEN D' AUTRES TITRES !!!			

GAME BOY OCCAZ



ROBOCOP	69 F	GAME BOY + TETRIS	199 F
NAVY STEELS	69 F	MARIO LAND	69 F
DUCKTALES	69 F	GREMLINS 2	69 F
WORLD CUP	69 F		
MARIO LAND 2	99 F		
GAUNTLET 2	99 F		
NEMESIS	99 F		
DOUBLE DRAGON 2	99 F		
WRESTLEMANIA	99 F		
KIRBY DREAM LAND	99 F		
MYSTIC OUEST	129 F		
ZELDA	129 F		
EARTH WORM JIM	129 F		
ET BIEN D' AUTRES TITRES !!!			

GAME GEAR OCCAZ



PRINCE OF PERSIA	99 F	GAME GEAR + COLUMNS	299 F
OLYMPIC GOLD	99 F	SONIC	69 F
NINJA GAIDEN	99 F	TERMINATOR	99 F
SONIC 2	99 F		
GAME PACK 4 IN 1	99 F		
SHINOBI	99 F		
DONALD DUCK	99 F		
WONDERBOY	99 F		
KNOCK OUT BOXING	99 F		
CHUCK ROCK	99 F		
GLOBAL GLADIATOR	99 F		
AXE BATTLER	99 F		
SHINOBI 2	99 F		
ET BIEN D' AUTRES TITRES !!!			

STOCK GAMES C' EST TOUT C

JUSSIEU VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
M° Jussieu/ Cardinal Lemoine
Tél: 01 46 33 07 88

JUSSIEU ESPACE CONSOLES
15 Rue des Ecoles
75005 Paris
M° Jussieu/ Cardinal Lemoine
Tél: 01 46 33 07 88

JUSSIEU ESPACE CD ROM
13 Rue des Ecoles
75005 Paris
M° Jussieu/ Cardinal Lemoine
Tél: 01 43 25 61 04

REPUBLIQUE
44 Rue de Malte
75011 Paris
M° République/ Oberkampf
Tél: 01 43 55 78 45

GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville
75009 Paris
M° Poissonnière/ Gare du Nord
Tél: 01 44 63 02 49

MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris
M° Raspail/Vavin
Tél: 01 43 35 32 10

LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson
92800 Puteaux
M°-RER La Défense
Tél: 01 49 06 96 03

BOULOGNE
118 Rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 Boulogne
M° Marcel Sembat
Tél: 01 46 21 19 92

ENGHIEN
52 Rue du Général De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tél: 01 39 64 [illegible]

retrouvez-nous sur
http://www.dunet

STOCK GAMES sera ou
dimanche 22 et 29, a

ACHAT - VENTE - ECHA
AUX MEILLEURS PRIX

Le meilleur choix 10
les meilleures cons
toutes les nouve
aux meilleurs pr

IVRY
2 Place de l' Eglise
94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry

METZ
80 En Fournirue
57000 Metz

NANTES
9 Rue Jean-Jacques Rousseau
44000 Nantes

BREST
15 Rue Louis Pasteur
29200 Brest

NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice

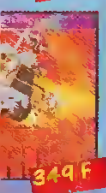
GAP
31 Rue Jean Eymar
05000 Gap

VALENCIENNES
Passage de la paix
59300 Valenciennes

VERSAILLES
10 Av du Gnl De Gaulle
Cire Com Les Manèges
78000 Versailles

PROCHAINEMEN
OUVERTURE
A LYON















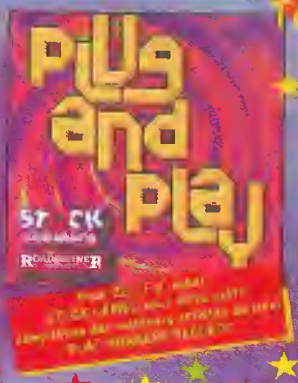












Toute l'equipe stock games vous souhaite un joyeux

SATURN NEUVE 1490 F



SATURN + DAYTONA	1290 F
CARTE MPEG	799 F
ALIEN TRILOGY	299 F
ALONE IN THE OARK 2	249 F
ATHLETE KINGS	299 F
BAKU BAKU	249 F
BUG	199 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F

CYBER SPEEOWAY	199 F
THE O	199 F
DAYTONA U.S.A	99 F
OEFCOM 5	249 F
OESTRUCTION OERBY	299 F
OIGITAL PINBALL	199 F
DISCWORLD	249 F
EURO 96 ENGLAND	199 F
EXHUMED	299 F
GUAROIAN HEROES	249 F
GUN GRIFFON	249 F
HANG ON GP 96	199 F
HEBEREKE POPOITO	199 F
HI OCTANE	199 F
JOHNNY BAZOOKATONE	199 F
LOADEO	299 F
MAGIC CARPET	199 F
MANOIR DES AMES PEROUES	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	249 F
MYST	199 F
MYSTARIA	249 F
NBA JAM T.E	199 F

NEED FOR SPEED	299 F
NHL ALL STARS HOCKEY	249 F
NIGHT SANS PADOLE	299 F
OFF WORLO INTERCEPTOR	199 F
OLYMPIC SOCCER	249 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON 2	249 F
PARODIUS	249 F
PEBBLE BEACH GOLF	249 F
RAYMAN	249 F
REVOLUTION X	199 F
RESURRECTION 2	199 F
ROAO RASH	299 F
ROBOTICA	199 F
SEGA RALLY	299 F
SHELL SHOCK	199 F
SHINOBI	199 F
SHINNING WISDOW	299 F
SHOCK WAVE ASSAULT	199 F
SIM CITY 2000	299 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
STRIKER 96	249 F

THE HOROE	249 F
THEME PARK	249 F
THUNDERHAWK 2	249 F
LEGENO OF THOR	299 F
TITAN WARS	199 F
TRUE PINBALL	249 F
VICTORY BOXING	199 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP + GUN	349 F
VIRTUA COP	249 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	249 F
VIRTUA FIGHTER KIOS	249 F
VIRTUA RACING	149 F
VIRTUAL HYOLIDE	149 F
VIRTUA OPEN TENNIS	249 F
WING ARMS	199 F
WIPE OUT	199 F
WORLO CUP GOLF	249 F
WORMS	299 F
WRESTLEMANIA	249 F
X MEN	249 F

JEUX NEUFS

VIRTUA COP 2	349 F
COMMANO ANO CONQUER	349 F
FIFA SOCCER 97	349 F
ORAGON HEART	349 F
NBA JAM EXTREME	349 F
STREET RACER	349 F
FIGHTING VIPERS	349 F
IRON ANO BLOOO	349 F
HAROCORE 4X4	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F
MAGIC THE GATERING	349 F
NHL HOCKEY 97	349 F
MANX TT	349 F
VECTORMAN 2	349 F
SCHORCHER	349 F
PGA GOLF 97	349 F
MICRO MACHINES 3	349 F
SUPER PANG COLLECTION	349 F

POUR LES NEWS, NOUS CONSULTER.

MD OCCAZ 1 JEU



MEGADRIVE + 1 JEU	199 F
CABLE PERITEL RGB MO 1	79 F
TRANSFORMATEUR SECT. MO 1	79 F
JOYPAO 6 BOUTONS	79 F
JOYPAO O' ORIGINE	39 F
SONIC	39 F
STREET OF RAGE	49 F
AQUATIC GAMES	69 F
SPACE HARRIER 2	69 F

CYNOUGS	99 F
HANG ON	99 F
MONACO GP	99 F
TAZMANIA	99 F
SPIOERMAN	99 F
COOL SPOT	99 F
JURASSIC PARK	99 F
JAMES POND 2	99 F
ASTERIX	99 F
KID CAMELEON	99 F
ALIEN STORM	99 F
FIFA SOCCER	99 F
NBA JAM	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
WORLO CUP ITALIA 90	99 F
RISE OF THE ROBOTS	99 F
SMASH T.V	99 F
OECAP ATTACK	99 F
ZERO WING	99 F
TERMINATOR 2	99 F
THUNOER FORCE 2	99 F
GRANO SLAM TENNIS	99 F
FATAL FURY	99 F

TALESPIN	99 F
QUACKSHOT	99 F
SONIC 2	99 F
WORLO OF ILLUSION	99 F
TAZ MANIA	99 F
ALISIA ORAGOON	99 F
MERCS	99 F
CALIFORNIA GAMES	99 F
GLOBAL GLADIATORS	99 F
SHAO FU	99 F
ETERNAL CHAMPION	99 F
POWER RANGERS	99 F
OVERBOARO	149 F
MEGA GAMES 1	149 F
MEGA GAMES 2	149 F
OR ROBOTNIK	149 F
LOST VICKING	149 F
MICRO MACHINES	149 F
STREET FIGHTER 2	149 F
MEGA TURRICAN	149 F
NBA LIVE 95	149 F
F 22 INTERCEPTOR	149 F
DYNAMITE HEAOY	149 F

ECCO THE OOLPHIN 2	149 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	149 F
OESERT STRIKE	149 F
SONIC SPINBALL	149 F
STREET OF RAGE 2	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
SONIC AND KNUCLES	149 F
ALAOOIN	149 F
NBA JAM T.E	149 F
FLASHBACK	149 F
MR NUTZ	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
THUNDER FORCE 4	149 F
NHL HOCKEY 95	149 F
PETE SAMPRAS TENNIS	149 F
JUNGLE STRIKE	199 F
MONACO GP 2	199 F
CASTLEVANIA	199 F
MAXIMUM CARNAGE	199 F
ART OF FIGHTING	199 F
EARTH WORM JIM	199 F
LE ROI LION	199 F
MEGALOMANIA	199 F

LEMMINGS 2 TWO TRIBES	199 F
URBAN STRIKE	249 F
ROAO RASH 2	249 F
LAND STALKER	249 F
FIFA SOCCER 96	249 F
LA LEGENOE OE THOR	249 F
LIGHT CRUSAOER	249 F
NBA LIVE 96	249 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	249 F
SOLEIL	249 F
SAMOURAI SHOOOWN	249 F
F1	299 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
VIRTUA RACING	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
ORAGON BALL Z	299 F
ROAO RASH 3	299 F
TOYS STORY	299 F
EARTH WORM JIM 2	299 F
SONIC 3	299 F

ET BIEN O' AUTRES TITRES !!!

NEO GEO OCCAZ



NEO GEO CARTOUCHE	599 F
JOYSTICK NEO GEO	249 F
NAM 75	149 F
MAGICIAN LORO	149 F
WORLO HEROES 2	149 F
ART OF FIGHTING	149 F
FATAL FURY 2	149 F

SUPER SPY	149 F
SUPER SIOE KICKS	199 F
BASEBALL 2020	199 F
TRASH RALLY	249 F
EIGHT MAN	249 F
SAMOURAI SHOOOWN	249 F
ROBO ARMY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
WINO JAMMER	399 F
SUPER SIOE KICKS 2	399 F
WORLO HEROES JET	399 F
LAST RESORT	499 F
VIEW POINT	499 F
ART OF FIGHTING 2	499 F
SAMOURAI SHOOOWN	499 F
GALAXY FIGHT	499 F
KING OF FIGHTERS 94	999 F

NEO CD OCCAZ



NEO GEO CD + 1 JEU	990 F
JOYPAO NEO GEO (NEUF)	199 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHOOOWN 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SUPER SIOE KICKS 2	149 F
TOP HUNTER	149 F
FATAL FURY SPECIAL	149 F

FATAL FURY 3	149 F
AERO FIGHTERS 2	199 F
STREET HOOP	199 F
WORLO HEROES 2 JET	199 F
BASEBALL STAR 2	199 F
SAVAGE REIN	199 F
ALPHA MISSION 2	199 F
LAST RESORT	249 F
VIEW POINT	249 F
NINJA COMMANOO	249 F
KARNOV' S REVENGE	249 F
KING OF FIGHTERS 95	249 F
AERO FIGHTERS 3	249 F
SUPER SIOE KICKS	299 F
SAMOURAI SHOOOWN 3	299 F
ART OF FIGHTING 3	299 F
KING OF FIGHTERS 96 (NEUF)	429 F

ET BIEN O' AUTRES TITRES !!!

STOCK GAMES

MES C' EST TOUT CA !!!!

ENGHIEN

2 Rue du Général D Gaulle
380 Enghien les Bai

01 39 64 36 36

ROCHAINEMEN OUVERTURE A LYON

retrouvez-nous sur internet !!!
http://www.dusinet.com/stock.game

STOCK GAMES sera ouvert les dimanche 22 et 29, et le mercredi 25

ACHAT - VENTE - ECHANGE
AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE

le meilleur choix 100 000 jeux
les meilleurs conseils,
toutes les nouveautés
aux meilleurs prix !!!!



L' ECHANGE

Votre jeu contre le JEUTRE pour 200 F

- Pour un JEU de même VALEUR et sur une même console.
- Offre valable suivant les disponibilités.
- Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus.

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS

Votre magasin ou votre boutique spécialisée jeux vidéo vous intéresse ? Contactez-nous rapidement !

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
IMPORTANT BUDJET PUBLICITAIRE
- LEADE. SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO - - -
CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE
pour plus d' information, contacter Philippe au
01 47 [illegible]

BON DE COMMANDE

a retourner à : STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port		35 F *

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

Je joins avec ma commande
O CHEQUE BANCAIRE
O MANDAT LETTRE
O Je desire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

Nos jeux et consoles d' occasion sont testés et

Trucs en vrac

Le mois dernier je vous ai donné les codes de Formula One. Super ! mais j'ai oublié de vous préciser qu'il fallait maintenir le bouton Select enfoncé durant la manipulation pour qu'ils fonctionnent... L'erreur étant réparée, j'espère me faire pardonner avec les codes que j'ai sélectionné ce mois-ci. Ceux-ci sont garantis complets, comme (presque) tous ceux que j'ai donnés jusqu'à présent !

Bubu, des codes très Select.

Codes Action Replay

Resident Evil (PlayStation)

Les codes INFECTIOUS ont le même effet : 8007CB9C0FFF.

Les deux « sont à mettre en place à l'aide du numéro de ligne. Il vous suffit de choisir quelle arme vous voulez et/ou et/ou objets qui trouvent dans les cartes de rangement). Les numéros de ligne sont en hexadécimal et vont de 21 à 82. Ils sont en deux (24, 28, 2C, 2E, 30, 32). Les « » sont à remplacer par les chiffres correspondants aux objets ci-dessous (par exemple, pour avoir le fusil à pompe sur la quatrième ligne, vous tapez : 8007CB9C0A02).

Beretta : 02
Fusil : 03
Colt Python : 04
Lance-flammes : 06
Grenades : 07
Bazooka (vert) : 08
Bazooka (flamme) : 09
Lance-missiles : 0A

Motor Toon GP 2

PlayStation

Tous les goodies, options supplémentaires

Lole

Lole, notre lolita, s'occupe du 3615 Player One, mais surf aussi sur le Net, d'où elle a ramené ces codes « very good » !

• Les goodies :
Faites les codes ci-dessous à l'écran des goodies. S'ils sont réussis, une illustration doit apparaître dans la fenêtre de droite, ainsi qu'un « chiffre ». Sinon, ce n'est pas de ma faute, car cette fois-ci je n'ai pas oublié la touche Select !

• Les trois nouveaux persos :
Mettez-vous sur la première ligne de points d'interrogation, puis : maintenez L1 et tapez sur Select, maintenez L1 + L2 + R2 et tapez sur Select, maintenez L1 et tapez sur Select, maintenez R1 + R2 et tapez sur Select. « 4e43 » et l'illustration « New Caracters » doivent s'afficher.

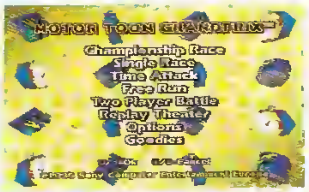
• Les nouveaux circuits :
Positionnez-vous sur la deuxième ligne, puis : maintenez L1 et tapez sur Select, maintenez R1 et tapez sur Select, maintenez L1 + R1 et tapez sur Select, maintenez L1 et tapez sur Select. « 4154 » et l'image « New Tracks » devraient s'inscrire.

• Le jeu de tanks :
Placez-vous sur la troisième ligne, puis : maintenez L1 + R1 et tapez sur Select, maintenez L1 et tapez sur Select, maintenez L1 et tapez sur Select, maintenez R1 + R2 et tapez sur Select. « 5443 » et l'écran « Tank Combat » devraient être affichés.

• Le jeu de bataille navale :
Mettez-vous sur la quatrième ligne, puis : maintenez L1 + R1 et tapez sur Select, maintenez R1 + R2 et tapez sur Select, maintenez L1 + R1 et tapez sur Select, maintenez L2 et tapez sur Select. « 5358 » et l'illustration « Submarine-X » s'afficheront.

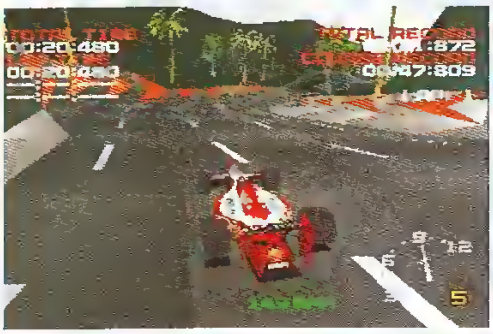
• Mode de jeu avec une F1 ou une voiture de Nascar :
Placez-vous sur la cinquième ligne, et exécutez la manipulation suivante : maintenez L1 et tapez sur Select, maintenez L1 + R2 et tapez sur Select, maintenez R1 + R2 et tapez sur Select, maintenez R1 et tapez sur Select. « 4631 » et l'illustration « Motor Toon R » doivent s'afficher.

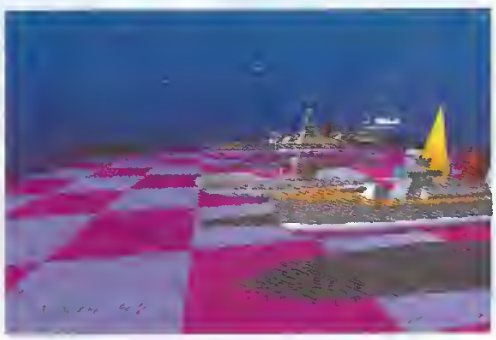
• Options en plus :
Au menu principal, placez-vous sur la ligne des options, maintenez L1+ L2 + R1 + R2, et appuyez sur ×; cela vous fait rentrer dans le menu Options dans lequel d'autres nouveautés vous attendent...











Athlete Kings

Saturn

Gags

Carl Le Vice (Paris)

Vraiment, seul le grand Carl pourrait courir dans de telles conditions ! Les manipulations pour faire ces codes marrants, s'effectuent avant que les athlètes ne se mettent dans les starting-blocks, lorsqu'ils font leurs étirements et autres démonstrations.

• Courir le 100 mètres à cloche-pied (sic) : **Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, X.**

• Courir le 100 mètres en faisant des galipettes : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, X.**





Virtua Fighter Animation

Game Gear

Boss

Bubu & Reyda



Pour pouvoir jouer avec Dural, allez à l'écran de sélection des persos, et enfoncez pendant une seconde les boutons **Start + 1 + 2.**

Raging Skies

PlayStation

Choix de la mission, de l'avion, vues, temps

Bubu

N'ayez plus la rage contre ce jeu, car les codes ci-dessous vont vous aider à gagner.

• Choix de la mission : à l'écran de sélection des missions, tapez **Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, ▲.**

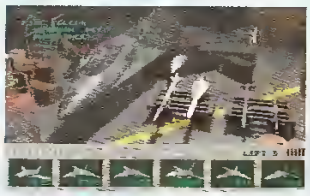
• Choix de l'avion : à l'écran de sélection des appareils, faites **Gauche, Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, Select.**

• Vue externe : maintenez enfoncés les boutons **L1 + L2 + R1 + R2**, dès que vous avez choisi votre avion, et jusqu'à ce que la partie commence. Appuyez ensuite sur Select pour changer de vue.

• 999 unités de temps : maintenez enfoncés les boutons **■ + ▲ + R1 + R2**, dès que vous avez choisi votre avion, et jusqu'à ce que la partie commence.

Sachez que les codes peuvent se cumuler. Pour cela, quittez le jeu après avoir fait un premier code, puis faites la manipulation pour le code suivant. Et ainsi de suite.







Darius 2

Saturn

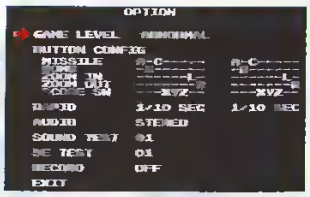
Choix du niveau, auto-fire, difficulté maxi !

Bubu

Ces trois codes s'effectuent à l'écran ridicule où sont inscrits « Game Start » et « Option » sur fond noir.

• Choix du niveau : tapez **Z, Bas, L, Haut.** « Select Zone » s'inscrira...

• Tir automatique : faites **B, Haut, L, Droite.** Commencez à jouer.





• Difficulté de jeu anormale (sic !) : **L, Droite, Bas, Gauche** (bruit). Allez ensuite dans les options, et changez le niveau de difficulté pour « Abnormal ».

Gunship

PlayStation

Invincibilité

Bubu



Commencez une partie, et pendant l'écran de chargement, maintenez enfoncés **L1 + L2 + R1 + R2.** Quand le jeu commence, le mot « cheat » devrait s'inscrire en petit.

Codes Action Replay

D'angour : 0B
Cartouches : 0C
D...dum : 0D
Cartouches de ... : 0E
... dum : 0F
Carburant : 0F
Cartouches ...
explosives : 10
Cartouches solides : 11
Cartouches ...
Hallucinogènes : 12
Bouteille vide : 13
Eau : 14
UMB n°2 : 15
UMB n°3 : 16
UMB n°4 : 17
UMB n°5 : 18
Jerrycan : 19
NP 006 : 1A
Chaussures : 1B
Fusil canon : 1C
Grenouille : 1D
Manivelle hexagonale : 1E
Disque : 1F
Blason doré : 20
Pierre bleue : 21
Pierre rouge : 22
Partitions : 23
Médaille Loup : 24
Médaille Aigle : 25
Produit chimique : 26
Batterie : 27
Disque dur : 28
Symbole du vent : 29
Flamme éclairante : 2A
Plaques : 2B
Symbole de la lune : 2C
Symbole de l'étoile : 2D
Symbole du soleil : 2E
Rayon ...shine : 2F
Bridge : 30
Poison partout : 31
Bidon d'huile : 32
Livre rouge : 33
... (on dit n° 1 : 34
... (protège ses mains) : 35
... (Dit qu'il aime ... : 36
... (Dit qu'il aime ... : 37
... (Dit qu'il aime ... : 38
... (Dit qu'il aime ... : 39
... (Dit qu'il aime ... : 3A

Codes Action Replay

Mots de passe

Crash Bandicoot (PlayStation)

WipEout 2097 (PlayStation)

Final Doom (PlayStation)

Namco Museum Vol.1

PlayStation

Pas de tir ennemi à Galaga

Bribu

Quand le jeu commence, attendez que tous les vaisseaux se mettent en formation. Détruisez-les tous, sauf les deux qui se trouvent tout à gauche, sur les deux lignes ennemis les plus proches de vous. Évitez ensuite leurs assauts jusqu'à ce qu'ils ne tirent plus (soit pendant 1/4 d'heure !). Détruisez-les enfin, et vous constaterez que, lors des vagues ennemies suivantes, plus aucun des vaisseaux ne vous tirera dessus..



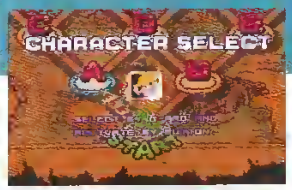


Bust A Move 2

PlayStation

Choisir son perso

Bribu



En Puzzle Game, au choix du puzzle, quand le dino est sur Start, faites : **Gauche, Gauche, Haut, Bas, L1 + L2 + R1 + R2.** « Caracter Select » s'inscrit.

Virtua Racing

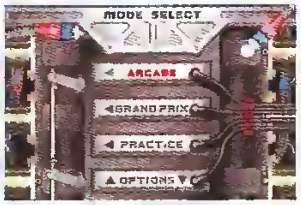
Saturn

Options du mode Grand Prix dans les autres modes, courir de nuit

Paul Tergheist (Maubeuge)

• Pour avoir dix pistes en mode Arcade, ou 16 tours en mode Practice, commencez donc un Grand Prix. Puis rentrez **Y, X, Z**, comme initiales. En cours de jeu, faites un Reset à la manette (A + B + C + Start). Puis commencez un Arcade ou Practice Game...

• Pour jouer à la tombée de la nuit, au clair de lune : à l'écran du mode Select, pointez un des modes de jeu, et faites **A + X + Y + Z + Start**. Refaites la même chose pour remettre jour.





Krazy Ivan

PlayStation

Choix du niveau

Ivan Ohé (Nuxes)

Voici un code un peu singulier dans son exécution. Suivez attentivement.
Allez dans les menus pour commencez une partie. À l'écran qui décrit votre mission en Russie, mettez la manette vers la droite pour faire apparaître la mission japonaise. Dès lors que la terre apparaît, et avant que le texte de la mission s'inscrive, maintenez la **diagonale Bas-Gauche + X**. La terre va tourner pour montrer toutes les missions. Relâchez la **diagonale Bas-Gauche + X**, sur la mission que vous désirez jouer (cela exige un bon timing), et vous irez !





Guardian Heroes

Saturn

99 continues en mode Normal ou Hard

Marc Page (Angoulême)

Allez dans le menu d'options, et mettez le « Dip Switch » sur Easy. Ensuite, commencez une partie. À n'importe quel moment dans la partie, faites un Reset à la manette. Vous voilà revenu à l'écran titre. Allez rechanger le Dip Switch, pour le mettre cette fois-ci sur Normal ou Hard. Revenez à l'écran titre, et choisissez « Load Game/Stage 1/Continue 99 ». Vous reprendrez ainsi votre partie mais en mode Normal ou Difficile avec 99 continues..





Titan Wars/ Solar Eclipse

Saturn

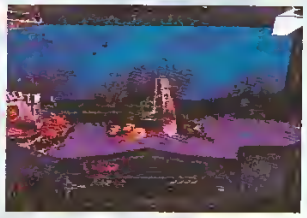
Nouvelles armes, niveaux sup...

MC Solarr



Ce jeu est incroyable : il comprend autant de niveaux cachés que de niveaux directement jouables ! Et on ne compte même plus les autres astuces.
Démarrez une partie, mettez l'écran de pause, et faites les codes suivants :
• Immortalité durant tout le jeu : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, A, Start, C, A, Gauche.**
• Recharge de neuf missiles : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Start, C, Haut, Bas.**
• Arme à dispersion : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Start, A, Gauche, A, Bas.**
• Energy Sponge : **Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Start, Y.**
• Niveau sous-marin : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Start, Haut, B.**
• Niveau du jeu Offworld Interceptor : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, A, C, Y, C, A, Droite.**
• Niveau tire-bouchon : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Start, C, Droite, Haut.**





Lone Soldier

PlayStation

Invincibilité, niveaux, munitions

Pascal Fratin



Ha, ha ! alors comme ça on veut jouer les Super Rambos, les Bat Schwarzy, mais on n'assure pas une cacahuète ? Pfff !



Alors, s'il s'avère que vous êtes en réalité une mauviette de la pire espèce, mettez la pause et tapez les codes suivants :
• Invincibilité : **Haut, Gauche, ●, ▲, Haut, Gauche.**
• Munitions infinies : **Droite, Bas, ●, ▲, Haut, Droite.**
• Accès au niveau suivant : **Bas, Droite, ●, ▲, Bas, Droite.**
Avec ça, si vous réussissez encore à perdre, il ne vous reste plus grand-chose à tenter, si ce n'est vous faire réformer !

Descent

PlayStation

Bouclier infini, ennemis rapides, effets graphiques...

Bolou

Et voici encore des codes pour ce jeu. Décidément, ça n'en finit plus !
• Couleurs inversées (style négatif photo) : ■ ▲ ● ■ ■ ✕ ● ▲ ■ ● ✕ ▲
• Cloaking (bouclier infini) : ▲ ■ ✕ ● ■ ✕ ● ▲ ✕ ■ ✕ ▲
• Crazy Robots (les adversaires sont plus rapides) : ■ ✕ ■ ✕ ● ■ ● ■ ▲ ● ● ■







Hang-on GP

Saturn

Les trois dernières courses disponibles d'emblée

Izzees Okognn



Izzees a trouvé le cheat pour jouer aux trois dernières courses, sans devoir gagner les trois premières. Ho cong ! Allez dans le menu d'options, et déplacez le curseur sur une des options, sans la valider (sic). Ensuite, revenez à l'écran Mode Select -- en appuyant sur B --, et là, tapez : **R, R, L, R, R** (bruit). Commencez ensuite une partie, et à l'écran du choix de la course, allez vers la droite pour voir que les trois dernières courses sont validées.



Mots de passe

*[illegible] tournissent tou[illegible] les bonus ! Tant [illegible] presque.
Niveau 2 :
Niveau 3 :
Niveau 4 :
Niveau 5 :
Niveau 6 :
Niveau 7 :
Niveau 8 :
Niveau 9 :
Niveau 10 :
Niveau 11 :
Niveau 12 :
Niveau 13 :
Niveau 14 :
Niveau 15 :
Niveau 16 :
Niveau 17 :
Niveau 18 :
Niveau 19 :
Niveau 20 :
Niveau 21 :
Niveau 22 :
Niveau 23 :
Niveau 24 :
Niveau 25 :
Niveau 26 :
Niveau 27 :
Niveau 28 :
Niveau 29 :
Niveau 30 :

(Romain Bardolo)

Mots de passe

Time Commando (PlayStation)

Voici les codes qui n'ont pas été donnés dans les Plans & Astuces du dernier numéro :
Niveau 5 : YHUTCYNB
Niveau 6 : CKOLEICKA
Niveau 7 : WOAYYOHB
Niveau 8 : YPNCONCT
Niveau 9 : GE?IWCRP
Niveau 10 (code 6) : COMMANDO
(Stonehedge)

Alien Trilogy (Saturn)

Choix du niveau : FLTOa (remplacez « x » par un chiffre compris entre 1 et 39) Invincibilité : PYRKYCHBBOH (ce qui signifie « Gilbert est singe trousseau ») Toutes les armes : FISHINGTORQYNG (ce qui veut dire « pêche aux turfs »)

King Of Fighters 95

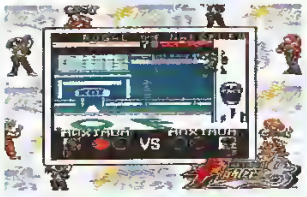
Game Boy

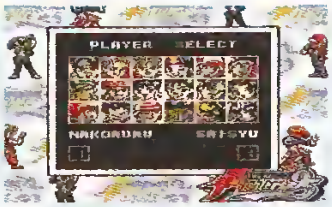
Les boss et leurs coups, jauge maximum

Jérôme Desbois (Angers)

Pour avoir les deux boss Saisyu et Rugal, pressez trois fois Select lorsque le logo Takara est à l'écran. Si vous voulez en plus le boss Nakoruru, pressez vingt fois le bouton Select. Pour que votre jauge « maximum » soit toujours active,







pressez vingt-cinq fois le bouton Select ! Ce code peut être cumulé avec les deux autres. Voici maintenant les coups des boss :

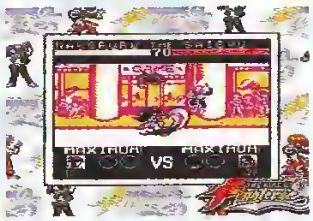
• Saysiu :
- **Dark Hurst** : quart de cercle vers l'Avant, Poing.
- **Fire Punch** : Avant, Bas, diag. Avant-Bas, Poing.
- **Fire Tackle** : demi-cercle vers l'Arrière, Poing.
- **Super Special Move** (Serpent Wave) : Bas, diag. Arrière-Bas, demi-cercle vers l'Avant, Poing.

• Rugal :
- **Reppu-Ken** : quart de cercle vers l'Avant, Poing.
- **Kaiser Wave** : avant, demi-cercle vers l'Avant, Poing.
- **Genocide Cutter** (au corps-à-corps) : Bas, diag. Arrière-Bas, Arrière, diag. Arrière-Haut, Pied.
- **Dark Barrier** : quart de cercle vers l'Avant, Pied.
- **God Press** : demi-cercle vers l'Arrière, Poing.
- **Super Special Move** (Gigantic Pressure) : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'arrière, Pied.

• Nakoruru :

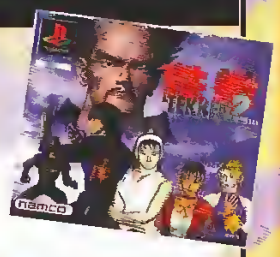


- **Amube Yatoro** : demi-cercle vers l'Arrière, Poing
- **Annu Nutsube** : Arrière, diag. Arrière-Bas, Bas, Poing.
- **Lela Nutsube** : quart de cercle vers l'Avant, Poing.
- **Kamuy Ryuse** : Arrière, Bas, diag Arrière-Bas, Poing.
- Mahalia — pardon, **Mamahaha Flight** : Bas, diag. Arrière-Bas, « Arrière, Pied.
- **Kamui Nutsube** : Mamahaha Flight, puis Poing.
- **Yatoro Bokku** : Mamahaha Flight, puis Poing + Bas.
- **Super Special Move** (Elelyu Kamui Risse) : demi-cercle vers l'Arrière, demi-cercle vers l'Arrière, Poing.



LE PLAN DES LECTEURS

Ce mois-ci, j'ai sélectionné un joli plan d'Alien Trilogy. Son auteur, **Nicolas Cayré gagne le jeu de son choix : Tekken 2 sur PlayStation, offert par Sony.** « Dessinez, c'est gagné », tel est le nom de code de cette rubrique ! Si vous voulez participez, vous savez ce qu'il vous reste à faire...





VOUS AVEZ 120 SECONDES POUR DÉCOUVRIR UN NOUVEAU SPORT EN CHAMBRE !



Blast Chamber est un jeu d'action et de stratégie, une course contre la montre spécialement optimisée pour un mode multi-joueurs. Affrontez jusqu'à trois adversaires dans un cube rotatif et rusez pour récupérer le cristal qui accroît votre temps de vie et réduit celui de vos adversaires. En effet, vous disposez tous de 120 secondes dans plus de 60 chambres différentes, avant que la bombe à retardement que vous transportez n'explose !

BLAST CHAMBER

Un concept de jeu unique en 3D de 1 à 4 joueurs.

DISPONIBLE FIN NOVEMBRE

MULTIMEDIA WORLD SHOW SUPERGAMES

PlayStation

ACTIVISION

Ubi Soft

www.ubisoft.fr

Plans Astuces

SECONDE PARTIE

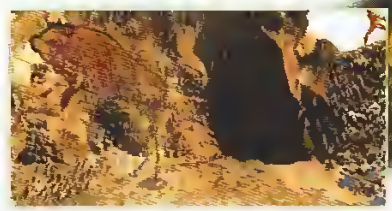
TIME COMMANDO

Résumé des épisodes précédents.
Plans et commentaires dans Player One numéro 69.

Suite et fin de cette aventure temporelle. Les derniers mondes à explorer vous feront passer de la conquête espagnole aux guerres futuristes. Et, cerise sur le gâteau, vous aurez le code secret pour accéder à un niveau supplémentaire !

Une rubrique réalisée par Wolfen.
Maquette : Tintin.

LA PRÉHISTOIRE



Pas de difficulté particulière pour ce premier monde. Ses deux niveaux, la Forêt et la Grotte, permettent à l'aventurier de se familiariser avec les commandes de déplacement et de combat.

L'EMPIRE ROMAIN



La vachette du niveau de l'Arène est une combattante redoutable, une sorte de boss de fin de niveau. Seule la hâche, lourde à manier, en viendra à bout.
CODE : VLDZIKKX

LE JAPON MÉDIÉVAL



Le jardin japonais et le temple de Bouddha seront-ils votre sanctuaire ? Les nombreux ninjas gardiens de ces lieux compensent leur manque de résistance par une grande agilité. Le dragon ne fera pas long feu contre vos boules de... feu !
CODE : IPRGSOCP

L'EUROPE MÉDIÉVALE





L'un des plus beaux mondes et des plus difficiles. Le combat contre le mage est d'une rare intensité. Vous devrez jouer de rapidité et de persévérance pour en venir à bout. CODE : QXBLQGLT

CONQUISTADOR



Le bateau

A- Vous voici sur le pont d'un bateau espagnol en partance pour l'Eldorado. Emparez-vous du fleuret (à votre



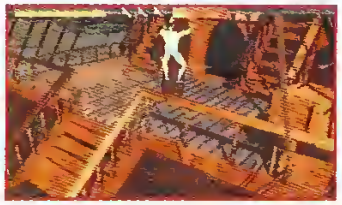
gauche en arrivant) et engagez le combat avec le capitaine. Une fois vaincu, un homme d'équipage arrive avec un pistolet. Esquivez le tir d'un saut latéral et taillez-le en rondelles. N'oubliez pas de prendre son pistolet. Allez à la barre et fouillez le coin, à la recherche d'un 1 Up.

B- Après que vous avez tué et dépouillé de leur hallebarde les deux conquistadores, entrez dans la chambre du capitaine. Versée dans le maniement de l'épée, sa femme



essaie de le venger. Vous pouvez écourter le combat en utilisant le pistolet. Fouillez le bureau pour découvrir une ram.

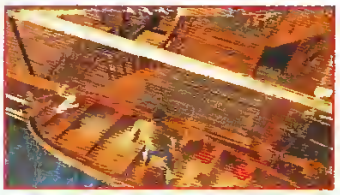
C- En ressortant, vous trouvez dans les caisses de droite un bonus de vie. Placez-vous ensuite face au mât et utilisez la commande de recherche pour l'escalader.



D- Vous êtes maintenant sur la vigie. Éliminez le guetteur et prenez ses munitions ainsi que le 1 Up et deux rams.



E- En descendant sur le pont inférieur, prenez immédiatement à main gauche et escaladez la rambarde pour

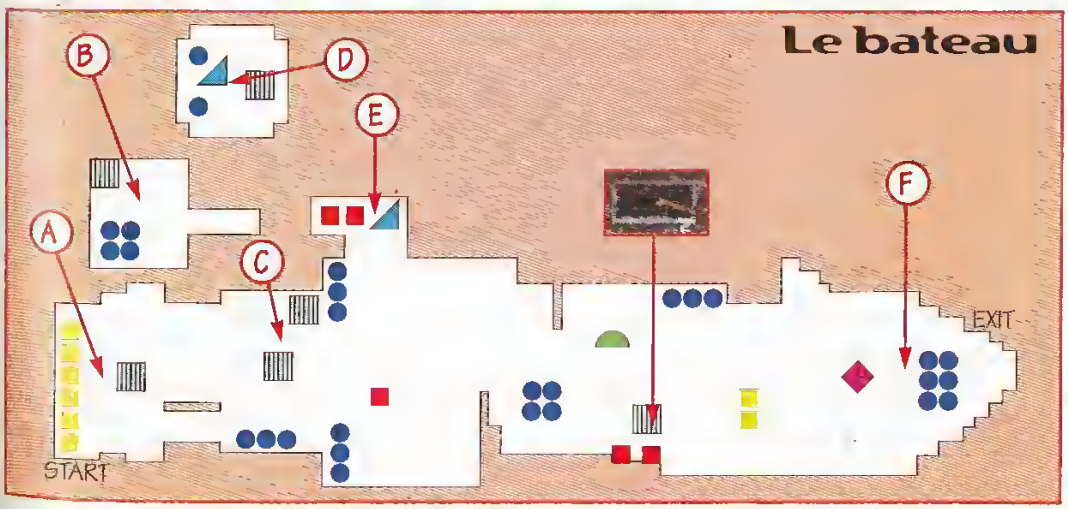


accéder au canot de sauvetage dans lequel vous trouverez deux bonus de vie et un 1 Up.

F- Sortez par l'issue du fond pour gagner le pont avant du bateau. Frittez-vous avec les deux conquistadores et avant de tuer le dernier, pre-



nez la barre de vie supplémentaire. Vous devez maintenant vous dépêtrer des deux lieutenants du capitaine ; le pistolet est l'arme idéale.



La cité aztèque

G- Vous avez débarqué et vous retrouvez au pied d'une pyramide aztèque. Tournez les talons et sautez

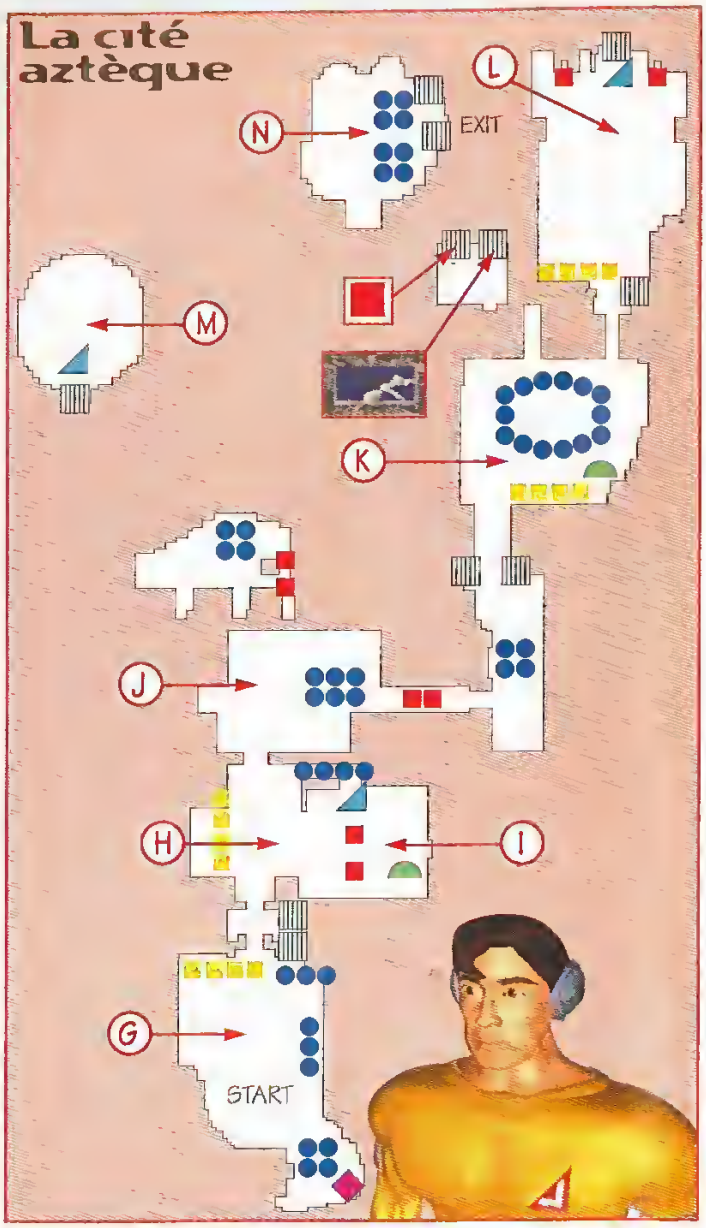


au-dessus du rocher. Vous y trouverez quatre rams et une barre de vie. Maintenant, cap sur la pyramide ; cinq guerriers s'opposent à votre avancée et, malgré leurs armes rudimentaires, le combat n'est pas gagné d'avance. Vous récupérez une sarbacane et une massue. Dans la petite pièce au sommet du petit escalier, sont plaquées des munitions pour sarbacane (dans le grand pot de gauche).

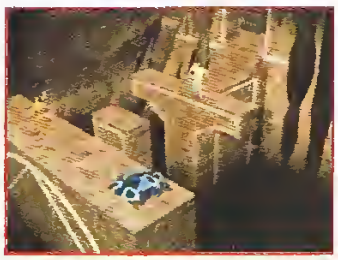


H- Dans cette cour intérieure, vous êtes assailli par une multitude d'araignées sauteuses. En se regroupant autour de vous, elles ont tendance à s'auto-éliminer. Collez quelques coups de massue aux rescapées.





I- La borne temporelle est protégée par une fosse et un guerrier. Éliminez l'aztèque à l'aide d'une fléchette de



sarbacane et entamez une série de deux sauts. Après avoir déposé les rams, refaites le chemin inverse. Notez qu'il vaut mieux avoir le dos presque dans le vide pour réussir le premier saut du retour.

J- Vous êtes attaqué par des guerriers équipés d'ailes rudimentaires leur permettant de planer sur quelques mètres. Les deux alcôves mènent à une grande salle où vous découvrez des rams après avoir vaincu le gardien. Notez la présence d'un bonus de vie derrière le pilier de pierre. En reprenant votre route, vous tombez sur deux bonus de vie. Attention ! un gouffre vous en sépare et l'angle de la caméra ne permet pas de le voir.



K- Avant d'entrer dans cette nouvelle cour, vous devez franchir une porte voûtée en ogive. Dans les pots qui l'entourent, se trouvent un bonus de vie et deux araignées sauteuses faisant partie des « hidden bonus ». Après avoir déposé les rams dans la



borne, vous tombez sur un sacrifice mené par un grand prêtre. Lynchez-le. Reconnaissante, sa victime tente de vous poignarder ! Donc, pas de quartier. Dans le cul-de-sac à droite de l'autel, cherchez le mécanisme ouvrant le passage secret.

L- Voici la salle du trône du fils du soleil et de sa suite. Les deux femmes qui l'entourent sont de redoutables combattantes. Quant au dignitaire, trois ou quatre coups de hallebarde en viendront à bout. Asseyez-vous



ensuite sur son trône en utilisant la commande de recherche. Un mécanisme vous hisse jusqu'à une salle secrète située en hauteur.



M- La salle secrète en forme de soleil est défendue par trois hommes-oiseaux. Quand vous les avez tués, un pan de mur révèle une échelle.

N- Vous voici dans un observatoire où travaille un savant. C'est peut-être le moment de ressortir votre pétoire. Si

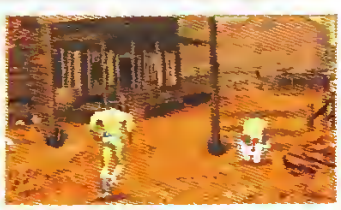


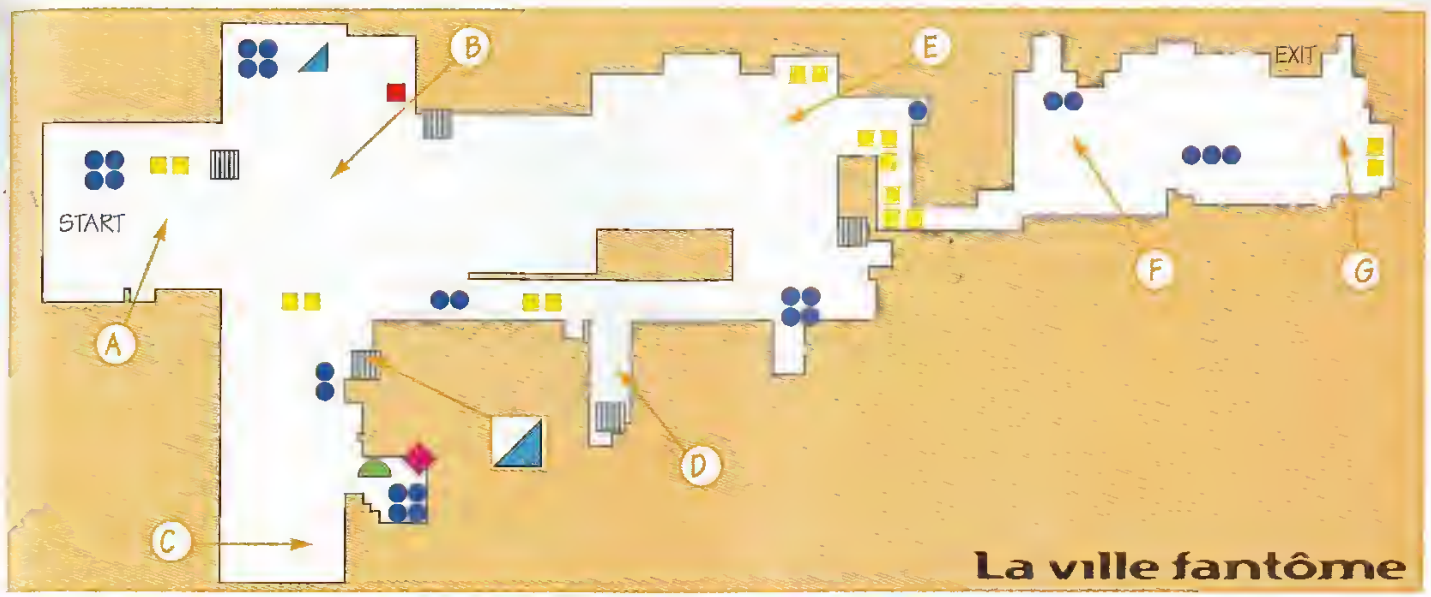
vous avez utilisé le pistolet au moment conseillé, il devrait vous rester deux balles. Au besoin, utilisez la sarbacane. Enfin, fouillez à droite de la table de pierre puis dans le télescope pour conclure le niveau.



La ville fantôme

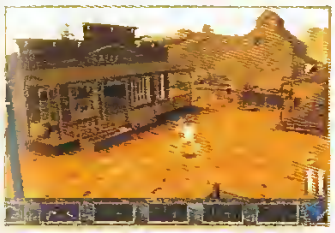
A- Ne vous posez pas de question et foncez sur le mexicain qui dort contre la barrière. Dépouillez-le de son revolver.





La ville fantôme

B- Avant d'entrer dans la ville, réglez son compte au cavalier et prenez ses munitions. Rechargez votre revolver et



tirez sur les cowboys plantés sur le toit du saloon. Entrez dans l'établissement et abattez froidement le seul client. En sortant, longez le saloon jusqu'au chariot servant de barricade au tireur embusqué. En fouillant bien, vous devriez trouver un bonus de vie.

C- Pour atteindre cette zone secrète, vous devez jouer avec les mouve-



ments de caméra. Mettez un pied sous le auvent du bâtiment en face du saloon et arrêtez-vous. Lorsque la rotation de la vue est arrivée à son terme, vous pouvez vous engager dans le coral. Plus loin, à côté de la borne temporelle vous trouvez une barre de vie supplémentaire. En res-

sortant, deux cowboys armés de carabines vous attaquent.

D- En arrivant au niveau de l'impasse (après le coiffeur), arrêtez-vous et



rechargez la carabine. Faites un saut de côté en vous tenant prêt à allumer le traître.

E- Un homme, embusqué dans la grange, lance des bâtons de dynamite. D'abord, récupérez les munitions planquées dans les tonneaux de droi-



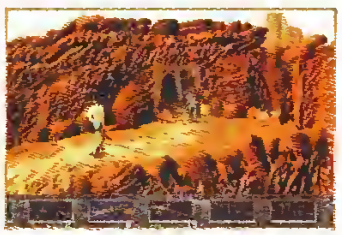
te puis un des bâtons de dynamite pour le retourner à l'envoyeur. La grange est soufflée par la déflagration : vous pouvez continuer.

F- Dans le canyon, vous subissez l'attaque d'une bonne demi-douzaine



d'indiens. Faites un carton avec la carabine et continuez votre chemin.

G- Un mexicain s'aperçoit, d'un coup d'œil, qu'un gringo s'approche de sa mine. Il se défend au revolver et à la dynamite mais reste cependant très facile à tuer. Récupérez son équipement avant de passer au niveau suivant.



Le grand canyon



H- Ce niveau est assez court et sa facilité contraste singulièrement avec les autres stages. Toutefois, il n'y a



pas beaucoup de rams et vous risquez d'y laisser des plumes. En d'autre terme, il s'agit de ne pas traîner ! Commencez par descendre le mineur.

I- La série de trois fosses abrite des indiens. Après les avoir allumés, fouillez les corps et récupérez les trois bonus de vie. Un mexicain

GUERRE MODERNE



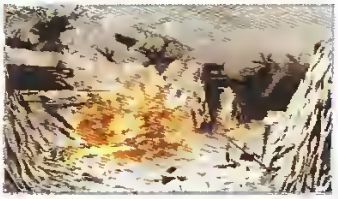
La guerre 14-18



A- Vous êtes dans un abri souterrain et surprenez un poilu en train de faire son courrier. Ne lui donnez pas le temps de dégainer, foncez sur lui pour

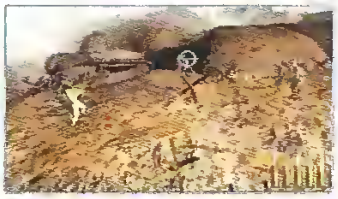


le coincer contre la table et finissez-le à coups de latte. Récupérez son pistolet et ses grenades. Un autre poilu fait irruption avec un fusil équipé d'une baïonnette. Tuez-le au pistolet et échangez votre arme contre son fusil.



B- Voici les tranchées. Lorsque, à deux reprises, vous entendez le sifflement d'un obus, appuyez sur la touche de recherche pour plonger.

C- Vous devez franchir un large champ de bataille où fantassins et officiers vous mènent la vie dure. Dans un premier temps, vous avez affaire aux français avant de vous farcir les alle-



mands. Avant de vous engager, rechargez toutes vos armes. Lorsqu'elles sont vidées, tâchez de vous mettre hors de portée de l'ennemi pour recharger au moins le fusil.

D- Si vous n'avez pas, ou plus, de grenades, vous en découvrirez à l'endroit précis où se trouve le personnage sur la photo.

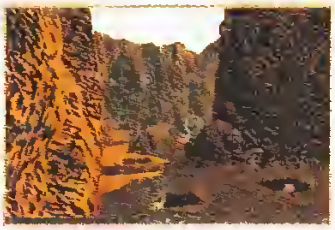


E- Les bidasses terrés dans le bunker s'en donnent à cœur joie en vous voyant. Plongez dans le trou d'obus afin de sélectionner les grenades et

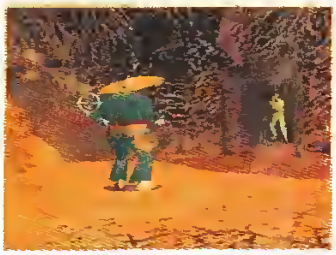


lancez-en une dans l'abri. La borne temporelle se trouve dans les décombres, mais il s'y cache aussi un soldat allemand étourdi, qui vous allume lorsque vous y entrez.

F- Après avoir flingué les deux allemands, fouillez les roues de la charrette. Gagnez ensuite l'étable en évitant les grenades que vous lance un soldat. À l'intérieur, prenez les trois rams dissimulées dans la zone d'ombre à droite de la porte, puis utilisez la commande

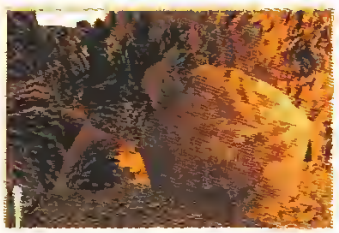


embusqué derrière un rocher s'oppose à votre avancée.



par deux indiens, que vous vous empressez de punir.

J- Sur le pont naturel, descendez les



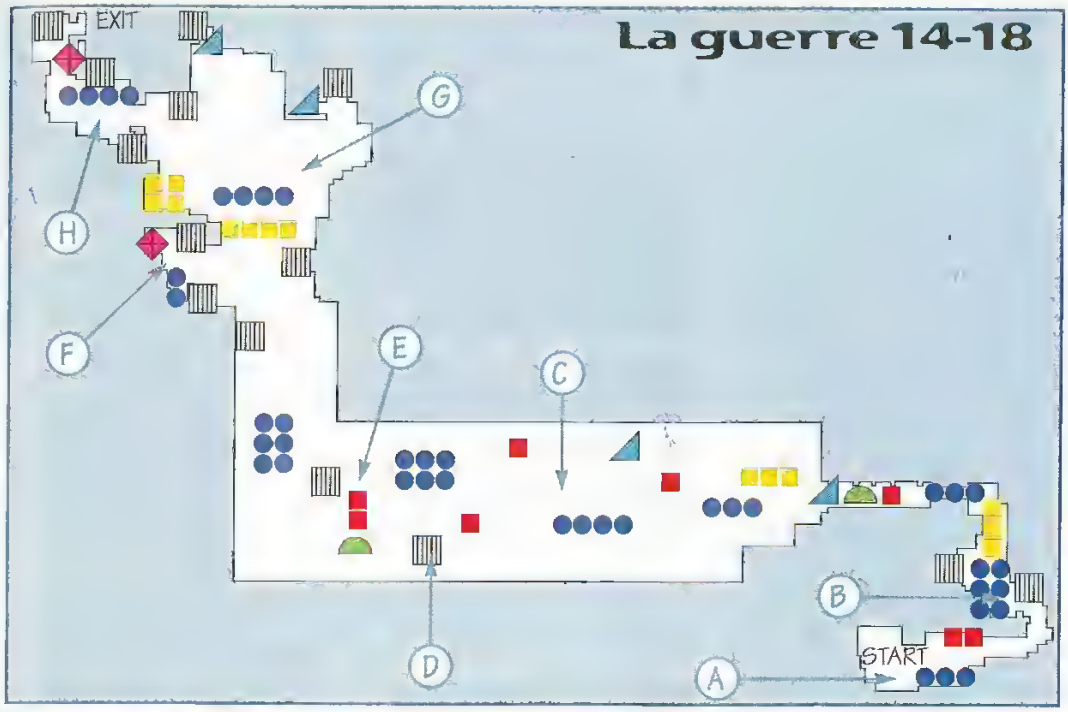
trois indiens et tenez-vous prêt à esquiver la chute d'un gros rocher.

K- Un mineur solitaire extrait de l'or à côté de la borne temporelle. Un coup de feu suffit à provoquer un éboulement entraînant la mort du gêneur. Mais un gros mexicain armé de deux revolvers vous attend à la sortie. Allumez-le et prenez ses armes. En remontant, préparez-vous à esquiver un nouveau rocher lancé

L- On arrive maintenant à la séquence « Réglements de compte à OK Coral ». Quatre truands vous tombent dessus, avançant dans un alignement parfait. Le recours à la paire



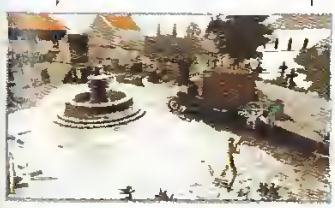
de revolvers du mexicain s'impose car, en leur possession, vous pourrez effectuer des roulés-boulés au lieu de petits sauts latéraux. Lorsque vous les avez abattus, il ne vous reste qu'à ouvrir le coffre au pied de la diligence.





de recherche sur l'échelle afin de gagner l'étage. Exécutez le trouffion et prenez la barre de vie supplémentaire.

G- Vous ressortez de la grange pour faire irruption sur la place d'un village. Quelques soldats des deux camps



tentent de vous arrêter. Dans la camionnette se trouve un 1 Up, et dans les sacs entassés à la droite du véhicule, trois rams. Sous le capot de la voiture renversée, vous découvrez quelques grenades. Enfin, au pied du mur où est placé un 1 Up, bien en évidence, prenez le bonus de vie.

H- Entrez dans le bistrot où se désaltère un officier. Flinguez-le ainsi que le barman. Dans l'armoire derrière



le bar, vous trouvez des munitions et, dans le recoin, à droite de la porte, des grenades. Descendez ensuite dans la cave, et prenez la barre de vie supplémentaire. Enfin, laissez-vous tenter par la bouteille de vin.

Guerre totale

I- Un chien errant est chargé de l'accueil. Une fois mis hors de combat, fouillez l'endroit où il se reposait. Ensuite, rechargez toutes vos armes et prenez les rams et la barre de vie



supplémentaire en vous tenant prêt à riposter à l'attaque des guerriers urbains.

J- À gauche de l'entrée du bunker, vous récoltez un bonus de vie. À l'intérieur, un fusil-mitrailleur est caché dans les sacs de sable. Avant de sor-





tir, actionnez le bouton rouge à l'aide de la commande de recherche.

K- Vous devez maintenant franchir un pont suspendu. L'autre berge est défendue par des GI retranchés der-



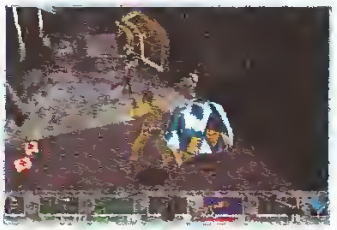
rière des sacs de sable. Votre nouveau fusil-mitrailleur est idéal face à cet obstacle.

L- Après les GI, c'est un terroriste équipé d'un bazooka qui tente de vous repousser. Une fois descendu grâce



au FM, prospectez l'endroit où il était retranché pour vous emparer du bazooka.

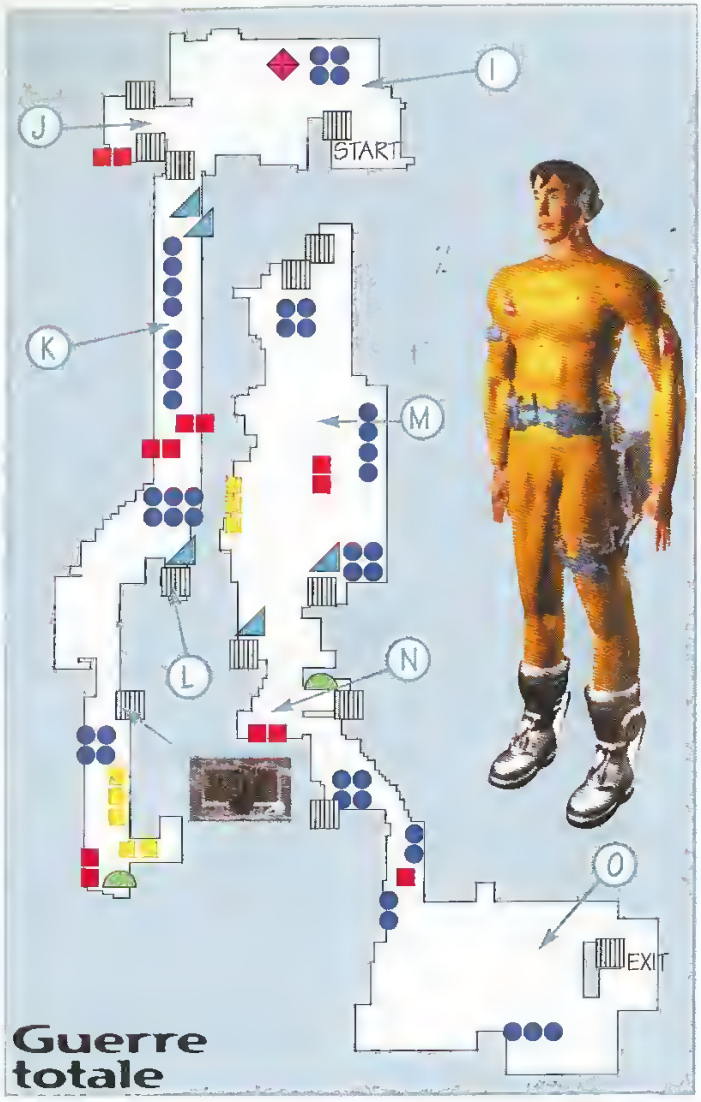
M- Ce grand espace découvert est le théâtre d'affrontements entre des terroristes islamistes et des viet-



congs. Mettez tout le monde d'accord. À l'autre bout de la place, vous avez affaire à une patrouille en Jeep et à un sniper qui ne devrait toutefois pas poser trop de problèmes.

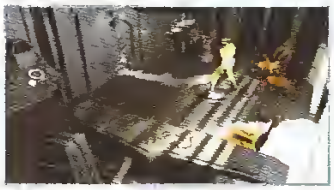
N- Vous entrez maintenant dans une rue où GI et snipers s'en donnent à cœur joie. Le tireur caché sur un balcon est assez difficile à atteindre ; un coup de bazooka devrait toutefois le calmer une bonne fois pour toute. Enfin, dans la ruelle située à droite du





Le complexe

A- Avant de quitter cette salle, ramassez le flingue par terre et pre-



nez les munitions posées sur la table à droite. Sur le pupitre marqué d'un cercle, vous découvrez un bonus de vie. Enfin, ouvrez la porte en appuyant sur le bouton à sa droite.

B- Deux soldats futuristes vous barrent la route. Esquivez leurs tirs en effectuant des sauts latéraux. Une



fois vaincus, une espèce de danseuse vient pour les venger. N'essayez pas de l'abattre, au contraire approchez-vous d'elle et laissez-la vous coller deux baffes. Elle s'esquivera sans autre forme de procès par là où elle est venue. De l'angle mort d'où venaient les soldats, vous trouverez des rams et une barre de vie supplémentaire.

C- Commencez par allumer le soldat qui arrive dans la pièce grâce à un procédé de télépor-



tation. Le tir à répétition apparaît bien plus efficace que le coup par coup. Ensuite, réglez son compte au factionnaire. Le soldat téléporté était équipé d'une mitrailleuse lourde que vous vous empressez de récupérer. Dans le recoin qui abritait le garde en faction se trouve la borne temporelle.

D- Deux soldats équipés de rocket-packs patrouillent. Utilisez la mitrailleuse lourde en anticipant sur leurs déplacements latéraux.

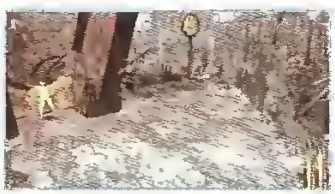
E- Tuez le garde près de l'ascenseur et descendez en appuyant sur l'interrupteur. Dans le coin opposé aux boutons, sont déposées des munitions



pour la mitrailleuse lourde. Au premier arrêt, la danseuse mise en fuite précédemment fait irruption. Allumez-la à bout portant avec la mitrailleuse. Prenez le 1 Up et l'arme qu'elle portait et rappuyez sur le bouton de descente. À l'arrêt suivant, vous avez affaire à un droïde de sécurité que vous pouvez combattre avec l'arme de la danseuse pour économiser vos munitions. Le troisième arrêt sera le bon.

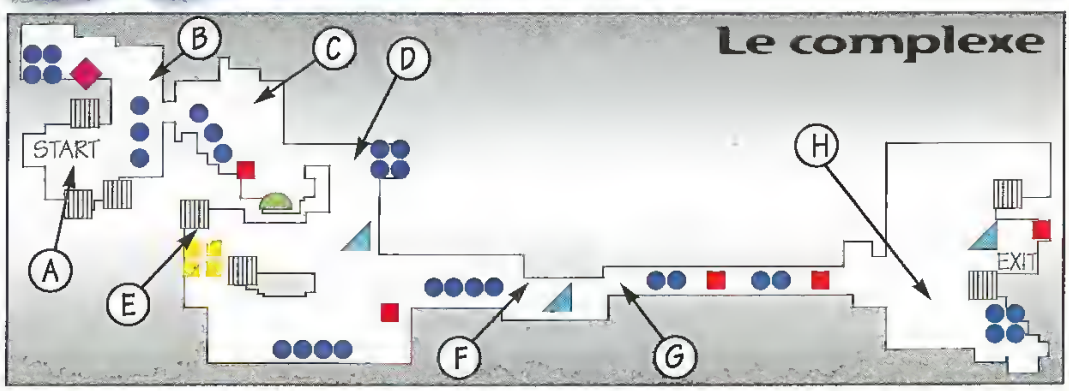
sniper représenté sur la photo, se trouve une borne temporelle.

O- Vous atteignez le dernière grande place de cette époque. Trois maîtres chiens viennent perturber votre avancée. Lorsque votre FM est vide, terminez vos adversaires à la grenade. Enfin, un blindé vous coupe la route et quatre roquettes de bazooka sont nécessaires pour en venir à bout.



Restez du côté de l'escalier pour pouvoir recharger votre arme dans une relative sécurité. Une fois détruit, entrez dans la cabine téléphonique.

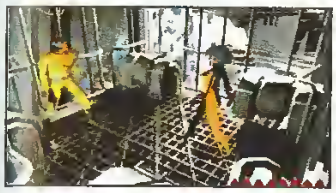




F- Deux nouveaux gardes équipés de rocket-packs patrouillent. Tirez sur la sarabande de mines mouvantes au moment où les gardes passent à côté. S'ils survivent, terminez-les à la mitrailleuse lourde.

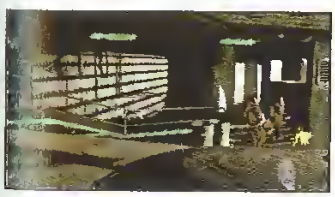
G- Une espèce d'alien très bien armé vous cause quelques problèmes. Les armes ne lui font pas grand mal et la difficulté consiste à l'approcher pour le combattre au corps à corps. Après lui, c'est un nouveau droïde de sécurité qui vous barre la route. Là encore, utilisez l'arme de corps à corps.

H- L'astroport ! il est surveillé par deux soldats. Celui de droite est équipé d'une mitrailleuse lourde : ce sera votre première cible. Ensuite, abattez le second, contournez le vaisseau pour découvrir sur son flanc gauche une échelle permettant de monter sur le toit, qui marque la fin du niveau.



La base

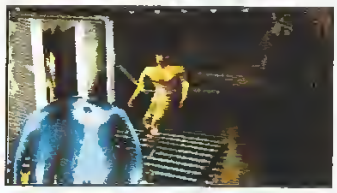
I- Vous êtes accueilli par trois aliens que vous pouvez vous faire au corps à corps. Les deux bidons contiennent des munitions pour la mitrailleuse. Entrez ensuite dans le bureau d'où proviennent les rayons illuminant le mur. Sous les chaises, légèrement à gauche, prenez la dizaine de grenades.



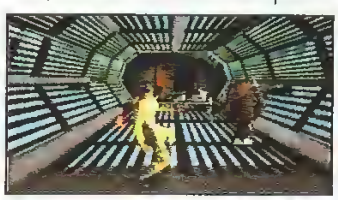
J- Descendez un droïde de sécurité et un alien marron. Vous êtes ensuite confronté à un alien gris. Ne le laissez surtout pas approcher ; deux grenades devraient faire l'affaire.



K- Le rideau métallique marqué « Warning » peut être ouvert grâce au mécanisme situé à sa gauche. Vous y trouverez une borne temporelle et, surtout, une combinaison d'astronaute.

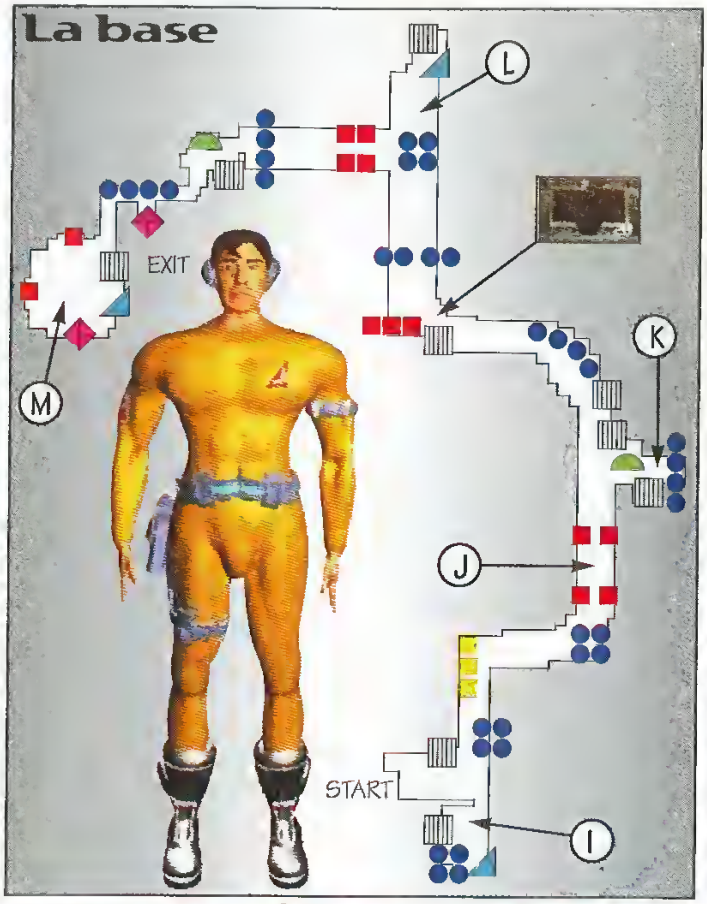


L- Ouvrez la porte à coups de grenade, continuez à progresser avec l'arme de corps à corps (décidément bien plus efficace que toutes les autres). Conservez coûte que coûte vos grenades. À hauteur d'une passerelle, un ascenseur s'arrête près de vous. À l'intérieur, vous trouvez une barre de vie supplémentaire.



M- Actionnez le mécanisme sur un pupitre, une gigantesque plate-forme abritant un alien s'élève à votre niveau. Sortez immédiatement de la zone du pupitre afin d'avoir suffisamment d'espace pour vous déplacer. Quatre grenades bien placées et vous venez facilement à bout de votre ennemi. Ensuite revêtez la combinaison spatiale et activez le mécanisme sur l'autre pupitre, non sans avoir pris les bonus.





AU-DELÀ DU TEMPS



Vous voici sur un chemin lumineux qui se désagrège peu à peu. Faites deux pas de côté puis courez en sautant au-dessus des vides. Au bout du chemin, le héros se jette dans... un processeur.

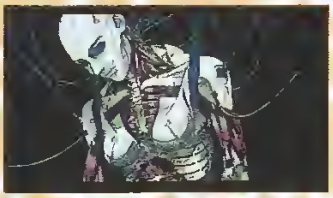
Pour terminer cette aventure agitée, vous devez affronter quatre « boss » de fin de niveau où la patience et la rapidité d'exécution restent vos meilleures armes.

Le monde caché

COMMANDO est le sésame pour participer à une série de combats où l'on retrouve tous les « boss » de fin de niveaux.

Il y a bien une vie après les jeux vidéo

Zoom BD/manga





Enfin ! Après des mois de tergiversations, le film animé « Ghost In The Shell » sortira en salles le 29 janvier 1997. Dès maintenant, Player vous présente ce film-choc, qui constitue aussi une sorte de quitte ou double pour l'avenir de la japanimation en France !

SOS mangas ?

Souvenez-vous : il y a à peu près un an, l'avenir du dessin animé japonais en France paraissait radieux. Certes, *Porco Rosso* n'avait pas remporté le succès escompté (un semi-échec dû en grande partie à un lancement mal ciblé), mais le festival Cinémanga et, surtout, le film *Dragon Ball Z* avaient obtenu des scores excellents. Parallèlement à ces succès, les éditeurs multipliaient les sorties d'animes en tout genre, certains labels publiant jusqu'à près de dix titres par mois ! Depuis, c'est la récession, voire la Bérézina ! Sorti n'importe comment, le film *Sailor Moon* s'est lamentablement planté. *Le Tombeau des lucioles* n'a brillé que quelques semaines dans un circuit très confidentiel. Enfin, et c'est une énorme surprise, le second film *DBZ* se vautre misérablement, puisque son score en première semaine d'exploitation est sensiblement inférieur à celui de son prédécesseur, sorti pourtant dans un nombre de salles moindre ! En deuxième et troisième semaines, c'est le carnage... Bref, tout laisse à croire que les beaux jours de la japanimation n'auront pas lieu ! Par ailleurs, la stagnation des chiffres de vente des magazines spécialisés et des K7 confirment ces inquiétudes. La plupart des éditeurs ne se seraient-ils pas bercés d'illusions en assimilant la poule aux œufs d'or *DBZ* avec les autres séries ? Année-charnière, 1997 le dira !

On comprend donc la double importance de la sortie en salles de *Ghost In The Shell*. Le film dispose de sérieux atouts. Il est en effet distribué par Metropolitan Film Export, la compagnie de *Seven* et de *Crying Freeman*, dont le réalisateur Christophe Gans (qui travaille actuellement sur un *20 000 Lieues sous les mers*) s'est pleinement investi dans la sortie française du film. On peut donc espérer que *Ghost In The Shell* bénéficiera d'une distribution bien ciblée et d'une promotion de qualité. Nous avons bon espoir de voir ce film récolter l'énorme succès qu'il mérite. Un four de plus pour la japanimation et cela risquerait d'être quasiment la fin des animes dans les salles françaises ! Heureusement, *Ghost In The Shell* a de quoi séduire les foules...

Masamune Shirow

Les lecteurs de *Manga Player* le savent : *Ghost In the Shell* est à l'origine un manga de Masamune Shirow, un des mangakas (dessinateurs de mangas) modernes les plus originaux et les plus talentueux. En quelques titres (*Black Magic, Dominion, Appleseed, Orion*) Shirow a créé un univers très personnel dans lequel la technologie la plus futuriste se télescope avec une mythologie très particulière, forgée à partir de légendes orientales mais aussi



GHOST IN THE SHELL... LA DERNIERE CHANCE DU MANGA ?



grecques. Auteur très intelligent, Masamune Shirow affectionne les digressions extrêmement précises, jusqu'à tomber de temps à autres dans l'écueil de la « branlette » intellectuelle (en ajoutant de nombreux encadrés complètement gratuits, qui n'apportent rien à l'intrigue). Cela n'empêche pas Shirow d'avoir réussi (comme une sorte de petit Otomo) à construire un monde cohérent, passionnant et très personnel. Furieusement cyberpunk, les mangas de Shirow captivent aussi leurs lecteurs grâce au dynamisme époustouflant du graphisme de l'artiste, qui s'autorise quand même plusieurs poses comiques voire érotiques dans ses récits dégoulinants d'adrénaline.

Shirow : bibliographie VF

« Black Magic », Ed. Tonkam
« Dominion », Ed. Tonkam
« Orion » (2 tomes), Ed. Glénat
« Appleseed » (4 tomes), Ed. Glénat
« Ghost In The Shell » (2 tomes), Ed. Glénat
Les prochains épisodes de « Ghost In The Shell » (correspondant au deuxième tome de la version japonaise) paraîtront dans Manga Player courant 1997.

Zoom BD/manga







Kusanagi. La femme cyborg aussi belle que dangereuse, enfin ? Ici [illegible] de l'humanité...

Cyborgs contre multinationales !

Ghost In The Shell s'intéresse à une troupe d'élite de la police tokyoïte du futur que dirige le major Kusanagi, une fille-cyborg aussi belle que dangereusement efficace. Au fil des épisodes, Kusanagi et ses troupes sont chargées d'intervenir dans les enquêtes les plus difficiles et les plus violentes. Le « spectre dans la coquille » (traduction du titre du manga) s'applique à l'équivalent de l'âme pour les cyborgs, qui peuvent grâce à elle se connecter aux réseaux informatiques et jouir de pouvoirs proches de la télépathie...

Constituant sans aucun doute le manga le moins accessible de son auteur, *Ghost In The Shell* n'en est pas moins une des plus formidables BD de science-fiction à avoir vu le jour au Japon depuis *Akira*. Très fort !



Mamoru Oshii

Comme souvent au Japon, *Ghost In The Shell* a été adapté en animation, en l'occurrence en film animé. Sorti à l'automne 1995, *Ghost* a été dirigé par Mamoru Oshii, un réalisateur exceptionnel, qui s'était fait remarquer avec les deux films *Patlabor*, deux des chefs-d'œuvre de la japanimation. Toujours accompagné de son ami et scénariste K. Itoh, Oshii ne s'est pas contenté d'illustrer platement le manga de Shirow. Ce qui n'aurait pu être qu'un énième anime cyberpunk tendance baston devient en fait une stupéfiante réflexion sur l'évolution des espèces. En effet, Itoh et Oshii ont entièrement organisé le scénario autour du personnage de Kusanagi, son état de cyborg et sa place dans l'histoire de l'humanité ! N'allez pas croire que *Ghost* est un pensum ennuyeux. Non, il s'agit bel et bien d'un des plus spectaculaires films d'animation de tous les temps !

Les auteurs ont utilisé le nec-plus-ultra des dernières techniques de l'animation (images de synthèse, entre autres), mises au service de ce scénario presque aussi (voire tout aussi) fort que *2001, Odyssée de l'espace*. À cet égard, la fin du film, sublime, constitue certainement une des séquences les plus fortes et les plus bouleversantes du cinéma de science-fiction ! Vous trouvez qu'on exagère ?

Mamoru Oshii en VF

« Patlabor » et « Patlabor 2 » sont disponibles en version française chez Manga Vidéo. La version anglaise de « Ghost In The Shell » est éditée par Manga Vidéo UK.

Et bien non ! James Cameron, l'homme des deux *Terminator* est devenu littéralement fou en visionnant *Ghost In The Shell* (pas étonnant puisque la philosophie du film et son design s'apparentent beaucoup à ceux du cinéaste). Complètement abasourdi, Cameron a envoyé une lettre enthousiaste à Manga Entertainment (qui a co-produit le film) et s'est empressé d'en acquérir les droits pour le cinoche ! Cameron et son équipe travaillent donc en ce moment sur un film *Ghost In The Shell*, que Cameron lui-même produira... en 1999 ! Il y a encore beaucoup à dire sur l'anime *Ghost In The Shell*. Nous vous proposons donc de continuer cette présentation dans notre prochain numéro ! D'ici là... relisez les mangas de Shirow !

Inoshiro

Gans : l'après « Crying Freeman »

Comme prévu, le metteur en scène français travaille en ce moment sur « 20.000 Lieues sous les mers », qui racontera la jeunesse tumultueuse du capitaine Nemo. Le design du film (top-secret !) a été confié à des grosses pointures de la BD française comme Marc Caro, Philippe Druillet ou Olivier Vatine. Côté casting, on sait déjà que Deborah Unger (« Crash ») sera de la partie. Tournage prévu aux Bahamas (!) l'année prochaine. Gans devrait ensuite réaliser le film live de « Patlabor » ! Au même moment, grosso modo, que le « Ghost In The Shell » de James Cameron ! Qui a dit que les beaux jours du manga n'auront pas lieu ?

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au



01 43 79 12 22



OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : 01 43 79 12 22 - Fax : 01 43 79 11 05

PLAYSTATION

CONSOLE VF + 1 JOY. → 1490 F



ACCESSOIRES SONY

CABLE RGB	129 F
JOYPAD ORIGINAL JAP/ VF	199 F
MEMORY CARD	169 F
ACTION REPLAY 3 EN 1	299 F

JEUX VERSION JAPONAISE

COBRA SPACE ADVENTURE	499 F
WILD ARMS RPG	499 F
MACROSS MISSION VFX	499 F
SUPERSTAR SOCCER	499 F
STAR GLADIATOR	499 F
SOUL EDGE	499 F
TOSHINDEN 3	499 F
BUSHIDO BLADE	499 F

JEUX VERSION EURO.

SIM CITY 2000	369 F
CHRONICLE OF THE SWORD	369 F
SOVIET STRIKE	369 F
NHL 97	369 F
PANDEMONIUM	369 F
PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
BURNING ROAD	349 F
MYST VF	369 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	369 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	369 F
CHEVALIERS DE BAPHOMEE	369 F
STAR GLADIATOR	369 F
STREET RACER	399 F
FORMULA ONE	349 F
PROJECT X2	369 F
TUNNEL B1	369 F
WIPE OUT 2097	349 F
CRASH BANDICOOT	369 F
ADVENTURES OF LOMAX	369 F
COMMAND AND CONQUER	369 F
FIFA SOCCER 97	369 F
DIE HARD TRILOGY	369 F
TOMB RAIDER	349 F
DESTRUCTION DERBY 2	369 F

SATURN

CONSOLE VF + 1 JOY. → 1490 F



ACCESSOIRES SATURN

ADAPTATEUR UNIVERSEL	149 F
CABLE RGB JAP/ VF	149 F
JOYPAD ORIGINAL JAP/ VF	199 F
MEMORY CARD	349 F
ACTION REPLAY 3 EN 1	349 F

JEUX VERSION EURO.

FIGHTING VIPERS	369 F
WORLDWIDE SOCCER 97	369 F
NIGHTS + PAD	449 F
TOMB RAIDER	369 F
MANX TT	399 F
TUNNEL B1	399 F
VIRTUA COP 2	499 F
DAYTONA CCE	399 F

JEUX VERSION JAPONAISE

MASTER OF MONSTERS	449 F
OGRE BATTLE	399 F
ENEMY ZERO	449 F
RIGLORD SAGA 2	399 F
TACTICS OGRE	349 F
LANDGLISSER 3 RPG	399 F
DIE HARD TRILOGY	399 F
SAMURAI SHODOWN 3	499 F
STREET FIGHTER ZERO 2	349 F
FATAL FURY REAL BOUT + CART	449 F
LUNAR SILVER STAR STORY	449 F
VIRTUAL ON + 2 STICKS	TEL.
VIRTUA COP 2 + GUN	TEL.
DAYTONA CIRCUIT EDIT.	389 F
KING OF FIGHTERS 96 CD	389 F
KING OF FIGHTERS 96 +CART	489 F



→ TEL.

DISPO V. JAP

HIT ... HIT PLAYSTATION HIT ... HIT



DIE HARD TRILOGY



FIFA 97



CHEVALIER DE BAPHOMET



TOMB RAIDER

HIT ... HIT SATURN HIT ... HIT



DAYTONA USA



VIRTUA COP 2



VIRTUAL ON

OCCAZ 32 BITS

PLAYSTATION

• MK3	149 F
• TOSHINDEN	149 F
• ZERO DIVIDE	149 F
• RIDGE RACER	149 F
• STRIKER 96	149 F
• DISCWORLD	149 F
• ACTUA SOCCER	149 F
• FIFA 96	149 F
• D.DERBY	149 F
• WIPE OUT	149 F
• KRAZY IVAN	189 F
• RAYMAN	189 F
• AIR COMBAT	189 F
• TEKKEN	189 F
• POWER SERVE	189 F
• LOA DED	189 F
• ASSAULT RIGG	189 F
• DOOM	189 F
• THE D	189 F
• WWF	189 F
• TOTAL NBA 96	189 F
• THU. HAWK	189 F
• TWISTED	189 F
• MAGIC CARPET	249 F
• FADE BLACK	249 F
• W.COMM. 3	249 F
• FADE TO BLACK	249 F
• JACK IS BACK	249 F
• ALIEN TRILOGY	249 F
• WORMS	249 F
• TOCHINDEN 2	249 F
• ADIDAS POW.	249 F
• TRACK FIELD	249 F
• DAVIS CUP	289 F
• PETE SAMPRAS	289 F
• RESIDENT EVIL	289 F
• FORMULA 1	289 F
• NEED SPEED	289 F
• DRAGON BALL	289 F

SATURN

• FIFA 96 VF	149 F
• PAN.DRAGON	149 F
• RAYEARTH JAP	149 F
• THE HORDE VF	189 F
• GALAC.ATTACK	189 F
• HANG ON 96 VF	189 F
• JACK IS BACK	249 F
• X MEN VF	249 F
• ULTM.MK3 VF	249 F
• THEME PARKT	249 F
• THE D VF	249 F
• TRUE PINBALL VF	249 F
• MYST VF	249 F
• MYSTARIA	249 F
• SEGA RALLY VF	269 F
• V.FIGHTER 2 VF	269 F
• KING 95 JAP	289 F
• ALIEN TRILOGY.	289 F
• NBA ACTION VF	289 F
• DISCWORLD VF	289 F
• V COP+GUN	289 F
• NIGHTS + PAD	289 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

SUPER NINT.

JEUX OCCAZ

→ CONS. OCCAZ + 2 JOY + 1 JEU **349 F**

STARWING	69 F
M.KOMBAT	99 F
SF2 TURBO	99 F
ALESTE	99 F
SUP.SOCCER	99 F
PUNCH OUT	149 F
BC KID	149 F
MYSTIC QUEST	149 F
MICKEYMANIA	199 F
WOLENSTEIN	199 F
KIL.INSTINCT	199 F
FLASHBACK	199 F
TINTIN TIBET	249 F
SECRET MANA	249 F
ILLUSION TIME	249 F

MEGADRIVE

JEUX OCCAZ

→ MD OCCAZ + 2 JOY + 1 JEU **249 F**

SONIC	49 F
STREET RAGE	69 F
JOE MONTANA	99 F
ECCO	99 F
GLOBAL GLAD.	99 F
TALESPIN	129 F
ETER.CHAMP	129 F
SONIC PINBALL	149 F
AGASSI	149 F
ASTERIX	149 F
TAZMANIA	149 F
SAMPRAS	199 F
BATMAN FOR.	199 F
ROI LION	199 F
LANSDSTALKER	249 F
SOLEIL	249 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:

POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑

12/96

Zoom BD/manga

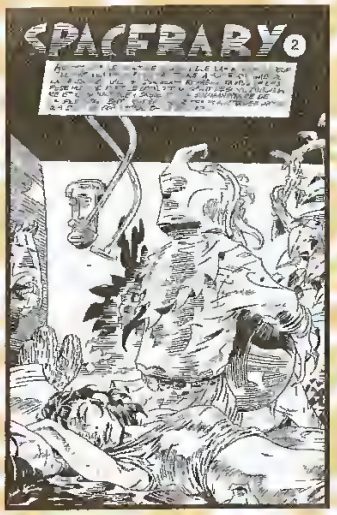
Comme tous les mois depuis plus de six ons, les journalistes de Player vous prouvent que — oui ! — il y a une vie après les jeux vidéo. Même qu'on peut la commencer en lisant des BD ! Pour preuve avec la sélection qui suit !

Reptiles 2

Les fidèles lecteurs de *Player* se souviennent certainement de *Reptile* puisque nous leur avons déjà présenté ce « comix à sang froid », seul zine français underground à rendre perpétuellement hommage (version destroy) au roi des comics, feu Jack Kirby, le créateur de la plupart des super héros de la Marvel, *les Quatre Fantastiques* inclus. Le temps passant, les punks lyonnais à



l'origine de *Reptile* ont eu les c... de jouer dans la cour des grands, c'est-à-dire des pros. *Reptile* est donc désormais disponible dans les (bons) kiosques. Le contenu demeure inchangé, toujours aussi cool, sincère et éclatant. Hanté d'un bout à l'autre par l'esprit de Jack Kirby, *Reptile* rassemble les derniers délires en date de dessinateurs jusqu'au boutistes comme Jean-Marie Arnon, bien connu des lecteurs de *L'Echo des Savanes* pour ses récits de femmes-pirates (c'est aussi un ancien bûcheron, qui fut saisi un soir de pleine lune par l'amok et jeta sa tronçonneuse en jurant de devenir dessinateur sur fond de Ramones — véridique !), Reed Man & Ant, des punks suburbains fichés pour



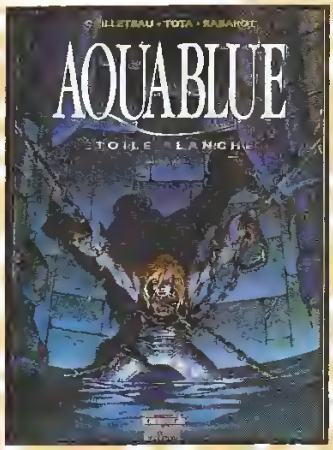
guérilla graphique, et quelques autres comme Tota, un ancien de la Semic qui traîne désormais avec l'équipe d'*Aqua Blue* (voir ci-dessous !). Bref, *Reptile* concerne les gens intelligents et sensibles.

Contact : Orgonic Comix
Village Bosland, 69470 Cours La Ville
Noir et Blanc.
La note d'Ino : ***

Aquablue : Étoile blanche 2

de Cailleteau, Tota & Rabarot

Cet album est beau (chouettes graphismes de Tota), sympa et absolument divertissant. Il est aussi la preuve affligeante de la bêtise stupéfiante des éditeurs français. Je pèse mes mots ! Ce type d'histoire (science-fiction bien faite, tendance space opera, bourrée de péripéties — même que les Américains sont jaloux) devrait submerger nos kiosques tous les mois (le rêve !) en album broché, pas cher, type manga. Malheureusement, les éditeurs en ont fait un album luxueux, cher et bourgeois ; un second chapitre d'une série dont le prochain tome sortira dans le meilleur des cas dans un an... Les imbéciles ! N'ont ils pas encore compris qu'on n'en a rien à faire de leurs concepts artistiques, et que tout ce que l'on veut,



c'est nos cinquante pages de planches mensuelles ?

À part ça, le boulot est nickel : rebondissement à toutes les pages, action garantie et scénar' rigolo quoiqu'un peu trop facile à la fin (du genre : les héros



neutralisent les méchants en une planche). Dommage que l'avarice de l'éditeur nous empêche d'en profiter tous les mois. Pendant ce temps, les Japonais....

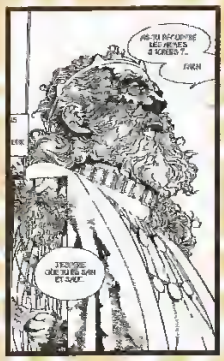
Éditions Delcourt.
Couleur
La note d'Ino : ***



Chroniques de la guerre de Lodoss 1

de Ryo Mizuna & Akihiro Yamada

On ne s'étendra pas trop longtemps sur ce manga qui a été pré-publié dans *Manga Collector*, le petit frère de notre cousin *Manga Player* (vous me suivez ?). Rappelons simplement que *Lodoss* est sans conteste une des meilleures BD d'heroic-fantasy publiée ces vingt dernières années. Que Yamada dessine comme les Philippins débauchés par la Marvel dans les années 70 (Alcala, l'encreur de certains des meilleurs comics *Conan* ou Alex Nino, un spécialiste des extraterrestres)... en mieux ! À vrai dire, certaines des planches de ce manga sont impressionnantes de beauté, de véritables œuvres d'art... De quoi estomaquer les artistes d'Occident ! Bien qu'inspiré principalement des sagas nordiques, le scénario se nourrit aussi de la mythologie orientale ; le résultat



étant particulièrement convaincant. Conclusion : contrairement à des dizaines de bédés et de romans, *Lodoss* ne galvaude pas l'heroic-fantasy... Miracle ?

Éditions Delcourt.
Noir et Blanc
La note d'Ino : **



Les Schtroumpfs 18 Docteur Schtroumpf

de Luc Parthoens, Thierry Culliford et Alain Maury

La mort de Peyo, le créateur des nains bleus qui vivent avec une seule « femelle », n'a pas interrompu la série. Ce nouvel épisode raconte comment un Schtroumpf fabulateur s'autoproclame médecin du village, au grand dam du Grand Schtroumpf, complètement dépassé par les événements...

Destiné aux plus petits, ce dix huitième album n'apporte rien de plus aux personnages. Il a cependant le bon goût de ne pas les dévaluer. C'est déjà pas mal. Même qu'Uderzo devrait en prendre de la graine ! À part cela, R.A.S

Edition Lombard.
Couleur.
La note d'Ino : **



Semio (tome 1) Les flecrets

de Frédéric Contremarche et Joël Moudier

On le sait, beaucoup d'artistes français affectionnent l'heroic-fantasy. Malheureusement, la plupart des albums concernés ne valent pas leur prix prohibitif (dans les 70 francs pour une quarantaine de pages). Il arrive, heureusement, que certains se dégagent de cette routine, qui achève de ruiner ce genre déjà difficile. *Semio* est de cette trempe. Certes, le scénario de Contremarche ne brille pas par son originalité. Tout commence en effet dans un de ces innombrables pays imaginaires, où la magie a droit de cité et où pullulent les créatures fantastiques. Les gentils s'appellent ici les Baisés, humanoïdes paisibles et victimes de l'oppression sanguinaire des Grands Comus, une peuplade belliqueuse de para-diables… Au fur et à mesure des pages, nous découvrons un univers barbare et néo-médiéval, pas très original mais construit avec suffisamment de foi pour nous séduire. Les belles illustrations de Moudier comptent pour beaucoup dans le dépaysement procuré par la lecture de *Semio*. Bien sûr, on est encore loin de la force des grands mythes de Tolkien, Howard ou même de *Lodoss*. Mais gageons que les épisodes suivants achèveront de nous prouver que, oui, l'heroic-fantasy française a encore un avenir devant elle ! Éditions Delcourt.









48 pages couleur.
La note d'Ino : ***

Mangas express

Chez Glénat, « Sailor Moon 10 », toujours de Naoko Takeachi vient de paroître. Réservé aux inconditionnels des guerrières en mini-jupes seulement (**). Toriyama toujours et encore avec « Dr. Slump 8 », la suite des aventures crétines d'Arale-la-robote-qui-veut-faire-caca, désolé, moi j'adore ! (***) et le 23e tome de « Dragon Ball » (***), baston comme d'hab. Gore et hardcore avec le second « Bastard ! » de Kazushi Hagiwara, un manga violent et puissant (***).
On change d'éditeur puisque « Maï » et « Xenon » sont parus chez Semic, l'éditeur de « Strange » et « Spawn ». Signé Masaomi Kanzaki, auteur d'un manga « Street Fighter » tradut chez Glénat, « Xenan » est un manga correctement réalisé mais on ne peut plus routinier (**). On passe au niveau supérieur avec « Maï », une belle histoire de pouvoirs spéciaux que met en images Ikegami, l'homme de « Crying Freeman », sur un scénario de Kazuyo Kudo. Et c'est très beau ! (***).





« Maï » de Ryoichi Ikegami et Kazuyo Kudo.







« Xenon » de Masaomi Kanzaki.

Quid de Dragon Ball GT ?

À l'heure où nous mettons sous presse, nous n'avons encore aucune certitude quant à la diffusion française de la série « DBGT » pendant les vacances dans le Club Dorothée. Contactés par Player One, plusieurs services d'AB nous ont répondu, sybillins : « C'est prévu mais pas encore confirmé ! » Pas d'autre choix que d'attendre, hein ? Mais on commence à avoir l'habitude.

Demande le catalogue (et les prochains).

Pour recevoir un autre exemplaire du catalogue de La Boutique Toon inséré dans ce Player One et/ou recevoir automatiquement les prochains, gratuitement bien sûr, il suffit de nous donner tes coordonnées. Et si tu réponds par courrier avant le 31/1/97 tu participeras de plus au tirage au sort !

JEUX VIDÉOS
DESSINS ANIMÉS
MANGAS
BANDES DESSINÉES
TATOO
PRODUITS DÉRIVÉS



Gagne 10 tatoo et 50 mangas !



PARTICIPATION Jeu gratuit sans obligation d'achat. Découpe le bulletin ci-dessous ou recopie-le sur papier libre et envoie-le nous par courrier impérativement
CLÔTURE Seuls seront pris en compte les bulletins postés jusqu'au 31/1/97 inclus et parvenus avant le 13/2/97 inclus. Le tirage au sort aura lieu le 14/2/97, les gagnants (prénom et ville) seront publiés le 28/2/97 sur le 3615 BOUTIQUETOON et les lots envoyés avant le 28/2/97.
LOTS 10 Tatoo, 50 mangas Noritaka T.1 de Glénat

tatoo

Conformément à l'article 27 de la loi «informatique et libertés» du 6/1/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tiers. Vous pouvez ainsi être amené(e) à recevoir des propositions commerciales d'autres organismes ou société. Siège social : 44, rue Garibaldi / 94100 SAINT MAUR / Sarl à 500000F / RCS Créteil B353078140

DEMANDE DU CATALOGUE GRATUIT
À retourner à : LA BOUTIQUE TOON / BP 249 / 94102 SAINT-MAUR Cedex
Tél : 01 49 76 19 63 Minitel : 3615 BOUTIQUETOON 2.23Fmn Fax : 01 43 97 32 36



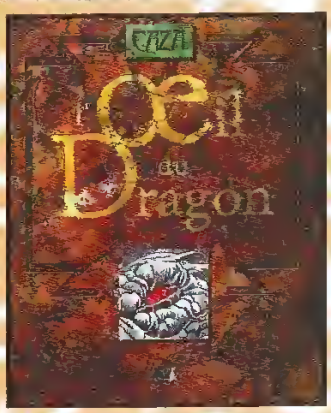
Nom/Prénom : PLI 1296
Adresse :
:
Code Postal : Ville :
Téléphone : Date de naissance :
Je souhaite : ❑ Recevoir le catalogue hiver/printemps ❑ Participer au jeu

Zoom BD/manga

L'œil du Dragon

de Caza

Bien que paru au printemps, ce bel art-book s'avère particulièrement d'actualité à l'approche des fêtes de Noël.

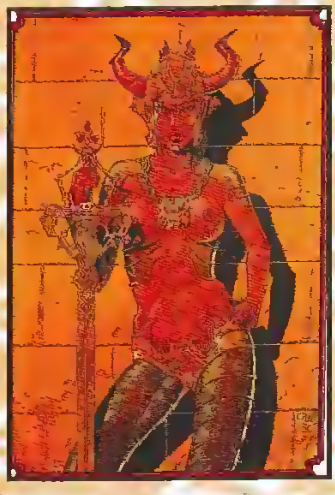


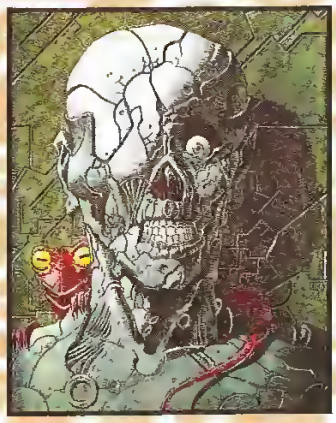
A l'attention des ignores, nous signalerons que Caza n'est pas le nom d'une marque de piles mais celui d'un dessinateur de BD français, spécialisé dans le fantastique et la science-fiction. Caza fait partie de la grande école d'artistes qui révolutionnèrent la BD dans les années 70. Aux côtés de Mœbius, Druillet ou Bilal, Caza dynamita les planches des magazines *Pilote* et *Métal Hurlant*, deux mags dont la qualité et l'imagination faisaient geindre de jalousie les Américains et les Japs. À l'aube du troisième millénaire, Caza continue d'explorer les galaxies sur sa planche à dessin. *L'œil du Dragon* compile des dizaines d'illustrations — pleine page, en quadrichromie décadente — qui devraient rendre littéralement fous furieux tous les fans de jeux de rôles, de fantasy et de beau dessin en général. Bestiol ? Assurément !

Éditions La Sirène

88 pages couleur.

La note d'Ino : ****

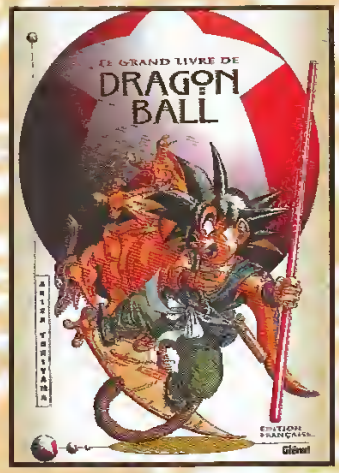




Le grand livre de Dragon Ball

d'Akira Toriyama

L'éditeur à l'origine de la ruée manga en France sort l'artillerie lourde en traduisant rien de moins que le premier des huit art-books mythiques consacrés par la Shueisha aux héros de Toriyama ! Somptueux, le bouquin respecte les immenses qualités de cet ouvrage essentiel, que dis-je vital ! pour tous les amis de Gokû et tout fan de mangas digne de ce nom. D'accord, on ne compte plus ceux d'entre nous qui se le sont procuré en import, mais la traduction a du bon puisqu'elle nous permet de comprendre l'interview de Toriyama qui dôt l'ouvrage ! Sachant que le mangaka est plutôt du genre discret, vous comprendrez qu'il ne vous reste plus qu'à foncer ! À part cela, le bouquin rossemble force-illustrations réalisées par Toriyama en dix de *Dragon Ball*. Un must ! Seul bémol à cette bonne nouvelle : Glénat ne traduira pas les sept outres volumes, qui obordent les dessins animés, œ pour d'obscures raisons de droits (ils appartiennent à AB, qui détient l'exclusivité de tous les produits qui concement les animes). Snif, snif !



Éditions Glénat.

207 pages couleur.

La note d'Ino : ****



Les voyages de Takuan (tome 5) La mère des douleurs

de Serge Le Tendre et TaDuc

L'odyssée de Takuan, moine bouddhiste égaré dans le Moyen Âge occidental, touche à sa fin… Nous passerons magnanimement sur le charabia pseudo-moyennâgeux des dialogues (on a vu pire mais ço reste toujours crispant). Malgré quelques planches étonnnomment inutiles (comme les trois pages qu'il faut à deux persos pour se décider à continuer une poursuite — la gratuité absolue !), ce volume contient de belles et fortes idées comme le sacrifice de notre héros bouddhiste qui ira jusqu'à se faire vampiriser pour maintenir en non-vie une jolie vampire (si c'est pas aimer son prochain, ça !). Ou encore la révélation iconodaste sur l'origine du peuple des buveurs de sang, qui devrait faire bannir cet album de toute bibliothèque chrétienne (on n'en dira pas plus !) ! Quant aux dessins de TaDuc, ils évoquent parfois le Ribera des meilleurs jours. On peut tout de même comparer ce bouquin à une excellente série B fantastique, bourrée de bon feeling malgré quelques imperfections.



Éd. Delcourt.

48 pages couleur.

La note d'Ino : **



(tome 5)

c
bouddhis-
e occiden-
passerons
obia pseu-
gues (on o

LEURS

s crispant).
étonnam-
rois pages
se décider
-la gratui-
ontient de
le sacrifice
qui ira jus-
maintenir
re (si c'est
). Ou enco-
sur l'origi-
e song, qui
m de toute
n n'en dira
s de TaDuc,
es meilleurs
e comparer
excellente
e, bourrée
on feeling
gré quel-
s imperfec-
s.
Delcourt.
ages
:
d'Ino : **

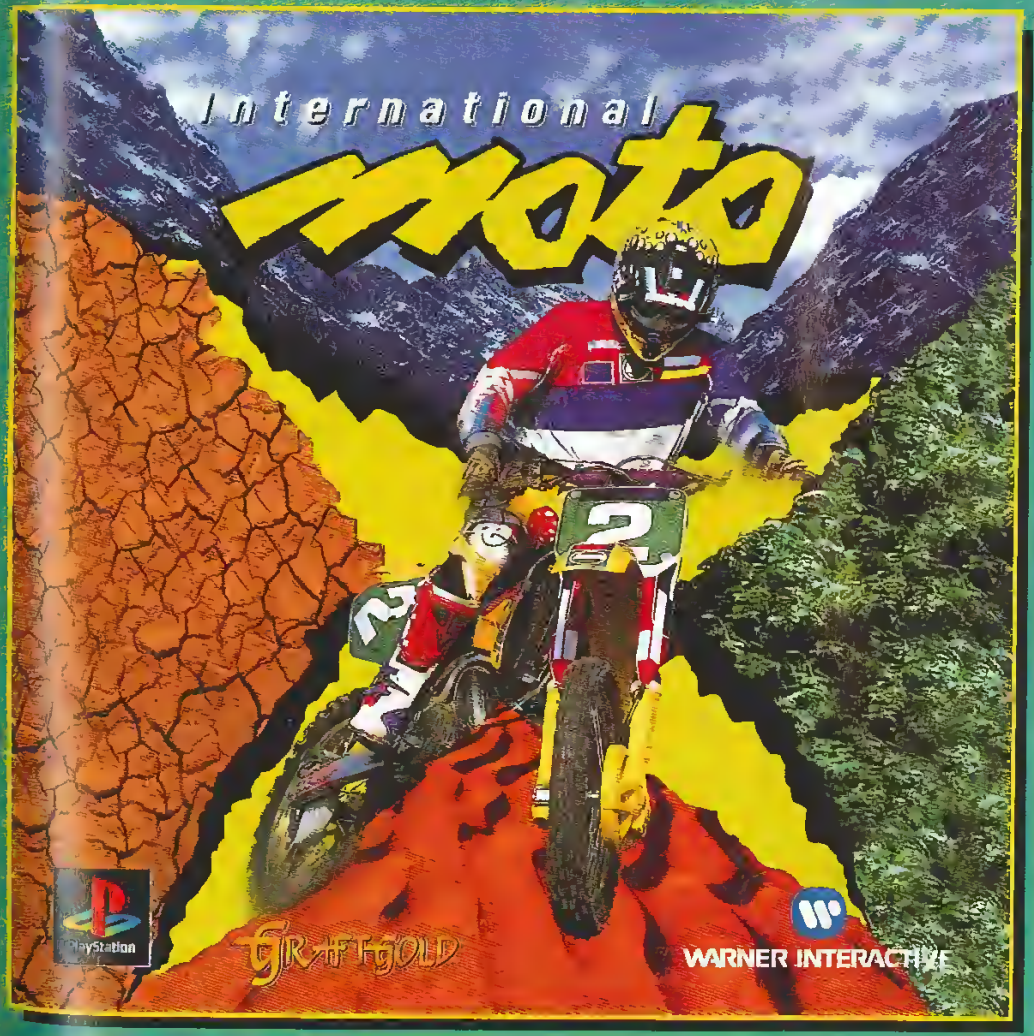






08 36 68 77 33

Gagnez plein de cadeaux



Les lots

10 jeux International Motocross sur PlayStation

10 T-shirts

PlayStation

© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

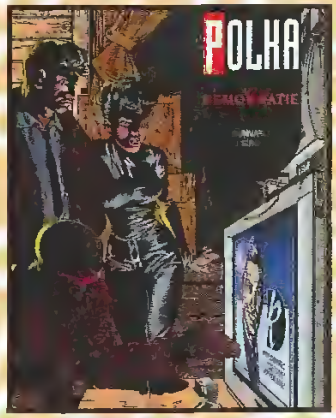
WARNER INTERACTIVE

Zoom BD/manga

Polka (tome 2) Demokratie

de Convard et Siro

Paris, dans un futur (trop) proche où la métropole est submergée par la pollution. Polka, un ancien keuf devenu « non-carte » (SDF) va s'ériger, avec quelques camarades, en ultime défenseur de la



démocratie. En effet, les forces du capital (le grand, avec un K majuscule) ourdissent un ignoble complot pour terrasser la liberté et la soumettre à leurs intérêts. Utilisant le dernier-cri de la technologie, ces néo-fascistes répugnants, que mènent un clone de Peter Cushing, semblent en passe de réussir leurs plans quand… Bien que proche de celui de dizaines d'autres bandes dessinées/comics/mangas, le scénario de Convard se laisse lire sans déplaisir et ménage même quelques surprises très efficaces (le plongeon dans la neige, hé, hé, hé !). Cela dit, le principal atout de cet album réside bien sûr dans les excellents graphismes de Siro qui, comme Stan et Vince, se fait une joie d'invoquer tout au long du bouquin les mânes sacrées de Wallace Wood et des grands anciens des EC Comics. Bonne attitude, non ?

Éditions Dargaud.
52 pages couleur.
La note d'Ina : **

L'Étoile du désert (tome 2)

de Desberg et Marini.

Située au Far West, cette sombre histoire met en scène un bureaucrate idéaliste de l'Est et un gang de dangereux desperados, moqueurs et assassins menés par un fou mystique.



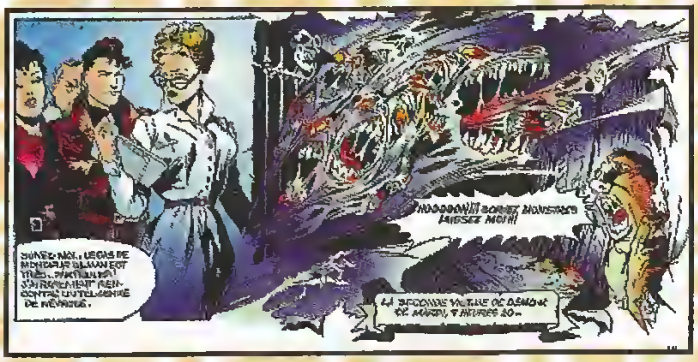




Quoiqu'imaginée par Desberg, un vieux routier de la bande dessinée, l'enquête a plutôt tendance à ramer et le suspense nous a paru quasi-inexistant. Heureusement, les illustrations, splendides, de Marini confirment ce que l'on avait deviné très tôt chez le jeune (27 printemps) ancien dessinateur de la série *Olivier Varèse*. ce type a de quoi aller très loin ! Et dire que, en plus, il dessine vite !

Éditions Dargaud.
56 pages couleur.
La note d'Ina : **





Ciné speed !

L'actualité pléthorique des BD nous force à limiter la place consacrée au cinoche dans ce numéro de Player. Pas de panique ! Les films reviennent en force en janvier ! 1997 devrait être une belle année pour Van Damme dont pas moins de deux films débouleront sur les écrans. « Maximum Risque » sort en janvier. Réalisé par le robuste réal de Hong Kong, Ringo Lam (« Crime Story » avec Jacky Chan), ce film s'annonce comme le meilleur Van Damme à ce jour. On revient dessus dans le prochain numéro ! Par ailleurs, Van Damme (toujours lui) est en train de terminer « The Colony », que dirige nul autre que Tsui Hark, une véritable légende du cinéma de Hong Kong, considéré comme un des meilleurs réalisateurs vivants ! Van Damme partage l'affiche avec Dennis Rodman, le basketteur travelo dont les frasques défraient la chronique. Les journalistes du monde entier ayant submergé la production de demandes d'interviews de Rodman, Van Damme aurait été vexé et aurait fait annuler tous les entretiens jusqu'à la sortie du film ! Changement de style avec le retour en force de la religion « Star Wars » puisque ce sera en janvier que sortira aux USA (en mars en France) la nouvelle version de « La Guerre des étoiles » dont la bande-annonce a circulé devant certaines copies de « ID4 ». Rappelons que le film a été remasterisé, qu'il comporte quelques séquences absentes de la version sortie il y a vingt ans et, surtout, des effets spéciaux en images de synthèse paraît-il particulièrement bondants ! Quant à la nouvelle trilogie, elle est actuellement en préparation en Angleterre. Début du tournage : mi-97, sortie fin 1998/début 1999. Enfin, c'est le 23 octobre que sortira en France « Le Monde perdu », le nouveau Spielberg qui est aussi la suite de « Jurassic Park » ! Il est possible que la première mondiale ait lieu à Cannes, en mai…

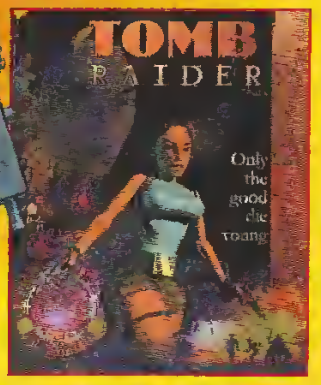
Ab
Pla
et
To
sur
Bon à re
Bil - Abonn
BP 4 - 607
Téléphone :
* 6 n° de Player (1ne a 32 F + le jeu Tomb Raider sur PlayStation 369 F = 561 F
Tarif
Tarif
Nom :
Prénom
Adresse :
Code pos
Ville :
Pays :
Pseudo :
(à créer su
3615 1,29 F/mn

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité

Abonne-toi à Player One et reçois le jeu Tomb Raider sur PlayStation !



Exceptionnel !
6 numéros + le jeu
TOMB RAIDER
sur PlayStation
390 F
seulement au lieu de 561 F*



EIDOS
CORE

Offre valable jusqu'au 31 décembre 1996.

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min) offertes pour tout abonnement !

Bon à renvoyer à :
Bfi - Abonnement PO/Tomb Raider
BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand
Téléphone : 03 44 69 26 26

* 6 n° de Player One à 32 F + le jeu Tomb Raider sur PlayStation 369 F = 561 F

Oui, je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

6 numéros + le jeu Tomb Raider sur PlayStation* : 390 F.
Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ◯ + 49 F (terre/bateau) ou ◯ + 96 F (avion).

6 numéros : 192 F.
Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ◯ + 49 F (terre/bateau) ou ◯ + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :
Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Je joins un chèque de ..... F
à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire
des parents pour les mineurs

* Réception 4 semaines après le magazine

3615 129 F/mn

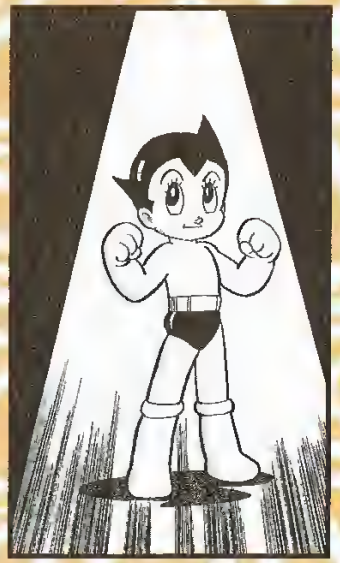
Zoom BD/manga

Osamu Tezuka enfin en français !

Disparu en 1989, Osamu Tezuka est considéré à juste titre comme le père du manga moderne. Idolâtré par des millions de Japonais, Tezuka a vendu la somme faramineuse de plus de 250 millions d'albums, abordant des genres aussi variés que la science-fiction, l'humour, le récit animalier, le fantastique ou la vie de Bouddha et le nazisme. Les mangas de Tezuka, pourtant, étaient restés étrangement inédits en France, aucun éditeur n'osant s'attaquer à la traduction de cette œuvre colossale. C'est désormais chose faite grâce à Glénat qui vient de publier coup sur coup trois des mangas les plus célèbres du mangaka !

Astro Boy

Ce manga est sans aucun doute le personnage le plus célèbre de son auteur. La traduction proposée est réalisée à partir d'une réédition assez récente des premières aventures, que l'auteur commente avec beaucoup d'humour, n'hésitant pas à se mettre en scène afin d'expliquer le contexte historique de sa création. Astro naît le jour où un scientifique, fou de douleur car son fils avait été tué dans un accident de la circulation, décide de créer un sosie cybernétique. Astro est né ! Au début tout va bien... Pourtant, le jour où le docteur se rend compte que le robot ne grandira jamais, il pète les plombs, refusant de le considérer comme son rejeton et s'en débarasse en le troquant à un cirque ! Désespéré, le pauvre Astro est contraint de s'exhiber jusqu'à ce qu'une succession de rebondissements le transforme en vaillant super-héros, défenseur de l'ordre et du Bien, dans ce Japon futuriste où cohabitent pacifiquement robots et humains. Bien que mignon tout plein, Astro n'en est pas moins une arme redoutable, équipé de puissantes mitrailleuses aux fesses, capable de voler et fort comme deux mammouths ! Cela ne sera pas de trop pour aider notre héros à contrer l'invasion des êtres gazeux, des créatures maléfiques venues envahir la Terre de la stratosphère ou la révolte des robots organisée par de redoutables rebelles...







Bien que réalisé dans les années 50, *Astro* n'a pas pris une ride, comme tous les vrais chefs-d'œuvre. Le style très cartoon du dessin nous rappelle que Tezuka était un fan de Disney et que les grands yeux d'Astro constituent un hommage aux persos d'Oncle Walt (depuis, la plupart des mangakas s'en sont inspirés). Le scénario reflète le profond humanisme de l'artiste et force est de constater que les aventures d'Astro atomisent la plupart des comics et des bandes dessinées franco-belges de l'époque, qui ont mal vieillies pour la plupart. On est donc en présence d'une des plus belles BD de tous les temps, parfaitement mise en valeur par une traduction de qualité (les dialogues sont habilement modernisés). Incontestablement, une date !

Éditions Glénat.
188 pages Noir et Blanc.
La note d'Ino : *****

Le Roi Léo

Autre classique de Tezuka, cet adorable récit animalier constitue aussi une belle preuve de l'humanisme de son auteur. Fils du roi de la jungle, Léo est un lionceau à la fourrure immaculée sur qui le







sart semble s'acharner : son père est abattu par un chasseur blanc (cœur noir), sa mère périt dans un naufrage, alors qu'on les emmenait dans un zoo. Miraculeusement rescapé, Léo est recueilli par des Blancs. Il découvre la civilisation, s'humanise et a toutes les peines du monde à retrouver ses instincts ancestraux quand on le ramène dans sa jungle natale… Rassurez-vous : bon sang ne saurait mentir !

Bien que destiné à un jeune public, *Le Roi Léo* concerne également les adultes, ne serait-ce que pour certains détails (le père adoptif de Léo était gardien dans un camp de concentration, les massacres d'animaux ou de villageois dans la jungle, très discrets mais bien réels). Il s'agit une fois de plus d'une belle leçon d'humanité et de tolérance. Eh oui, un autre chef-d'œuvre !

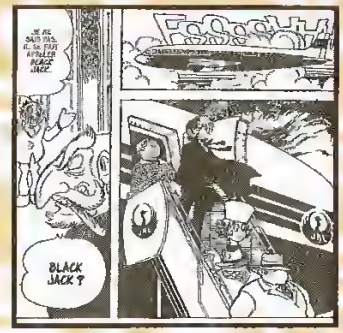
Éditions Glénat.
171 pages Noir et Blanc.
La note d'Ino : *****



Black Jack

Bien que moins connu du public occidental, *Black Jack* est pourtant un des plus populaires héros de Tezuka. On trouve dans n'importe quelle grande librairie de Tokyo l'intégrale des aventures de ce personnage très particulier. L'édition française de ses exploits devrait, on l'espère, rétablir cette situation injuste. Black Jack est le nom d'un chirurgien pas comme les autres. Balafré, la mine sinistre, Black Jack exerce dans la dandestinité. On l'appelle pour les cas les plus désespérés, ceux pour lesquels on n'a pas d'autre choix que de payer des fortunes, puisque Black Jack demande beaucoup. Dans ce premier volume, Black Jack doit (entre autres réjouissances) opérer un kyste tératogène (si vous voulez savoir ce que c'est, achetez le bouquin), un chapitre bien crado et extrêmement important pour la suite de la série, soigner des tumeurs à l'arme humaine, sauver un accidenté de la route en mille morceaux… On le voit, l'ambiance est à la joie et à la bonne humeur ! On comprendra donc que *Black Jack* ne s'adresse ni aux petits ni aux personnes sensibles. Les autres (nous !) succomberont facilement à l'étrange poésie morbide de ce manga, qui permet une fois de plus à ce diable de Tezuka de prouver son immense humanité. Encore un chef-d'œuvre !

Éditions Glénat.
136 pages Noir et Blanc.
La note d'Ino : *****







Dans Manga y'a des bulles

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Player

Retrouvez dans le numéro de décembre vos 5 mangas : Gunsmith Cats, Captain Kid, Compiler, 3x3 Eyes et Ah! My Goddess ! et toute l'actualité sur la japanimation !

Le n° 14 en vente chez tous les marchands de journaux.

156 pages de Mangas originaux en version française

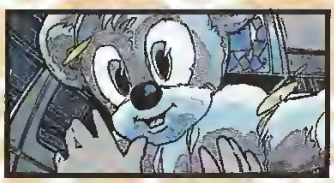
Zoom BD/manga

Jeepster (tome 3) Capri, c'est fini

de Giardano, Hervieux et Francard

Attendu depuis trois ans, le troisième volet de la série imaginée et écrite par Matt Murdock confirme le goût des auteurs pour le manga et l'anticipation. Difficile de comprendre le scénario sans se rafraîchir la mémoire en relisant les deux premiers épisodes… Bon, pour





résumer à l'extrême, ça se passe dans le futur, le héros s'appelle Jeepster (du nom d'une chanson du groupe anglais des années 70, T-Rex), il a échappé à une guerre des gangs, type *West Side Story*, et doit s'en prendre à la mafia napolitaine…

Dégottez-vous vite le bouquin pour en savoir plus ! Sinan, les graphismes de Francard se sont améliorés. Plus qu'à espérer que le quatrième volume sorte rapidement !

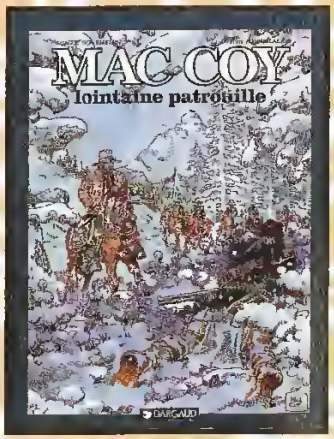
Éditions Dargaud.
52 pages couleur.
La note d'Ino : **



Mac Coy (tome 20) Lointaine patrouille

de Gourmelen et Palacios

Dans les années 1890, en Arizona. Les Apaches sont sur le sentier de la guerre. Alors que Mac Coy les traque dans les collines, les diables rouges exterminent un détachement de la cavalerie que commandait un plouc fraîchement émoulu de West Point. Peu après, Mac Coy doit affronter seul Asesino, le terrible chef des Chiricahuas.





Ça se passe mal pour le cavalier…

20 albums dans les bottes et pourtant les aventures de Mac Coy continuent comme si de rien n'était. Les fans de western n'auront certainement pas l'idée de s'en plaindre !

Éditions Dargaud.
48 pages couleur.
La note d'Ino : **



La dernière des salles obscures 1

de Lapière et Gillon

Prague, 1989. Au seuil de la mort, un vieillard acariâtre se remémore son existence qui débuta à Paris à la fin du XIX[e] siècle. L'histoire de cet étrange personnage permet aux auteurs de retracer la Belle Époque et les deux guerres mondiales, qu'ils mettent constamment en parallèle avec l'évolution du septième art, passion de ce héros hors du commun. Les amateurs de bande dessinée française seront heureux de retrouver les graphismes réalistes et tellement reconnaissables de Gillon, un habitué des pages du magazine *Métal Hurlant*, apparemment très en forme. Typique d'une certaine école de la BD européenne, cet album particulièrement intéressant s'adresse avant tout à des lecteurs adultes, amoureux de drames humains sur fond d'histoire.

Éditions Dupuis.
Collection Aire Libre.
72 pages couleur.
La note d'Ino : **









Angoulême 1997

Notez dès maintenant que le Festival international de la BD aura lieu du 23 au 26 janvier à Angoulême (en Charente). Évidemment, il s'agit d'un rendez-vous incontournable. On y sera et on en reparle le mois prochain ! D'ici là, bonnes fêtes de fin d'année !

Système de notation

- ★★★★★ : chef-d'œuvre, digne de Miyamoto, orgasmique !
- ★★★★ : top !
- ★★★ : vachte cool !
- ★★ : OK, c'est cool, mais y a pas d'quoi vendre sa sœur
- ★ : bof, bof !
- 0 : gerbe, étron, insulte… à détruire sans délais!

PA Petites annonces

Échangez, achetez, vendez... tout est possible grâce aux petites annonces de PO. Remplissez et renvoyez le bon ci-dessous, en priant qu'un joueur-sœur vous réponde... Et n'oubliez pas la nouvelle numérotation à 10 chiffres...

Vends

PLAYSTATION

Jeux : Toshinden, Fifa 96, Theme Park : 150 F pièce, ou échange.
Tél. : 03-21-53-01-18 (Mike).

Jeux : Destruction Derby, Toshinden, Kileak the Blood, Raiden Project, Loaded : 150 F pièce.
Tel. : 04-77-93-03-12 (Jérémi).

Jeux : Doom, Toshinden, Tekken, Zero Divide, Fifa 96, Delso : 200 F. Recherche Moniteur Atari ST.
Tel. : 01-43-67-99-77 (Michel)

PlayStation + 2 manettes + 4 jeux + Memory Card : 1550 F.
Tél. : 02-33-58-51-17 (Pierrick).

Jeux : Rayman, Magic Carpet, Bust a Move 2, Krazy Ivan, Novastorm, DiscWorld, WipEout, 30 Lemmings : 200 F chacun, ou 1500 F le tout.
Tel : 01-47-54-96-08 (Robin ou Marc).

Jeux : Adidas Power Soccer, Fade to Black, Rayman, Allen Trilogy, Striker, Doom : 250 F pièce ; ou avec volant : 350 F.
Tel. : 01-34-60-29-14 (Julien).

Jeux : Fade to Black (280 F), ViewPoint (220 F).
Tel. : 03-21-86-29-39 (Didier).

Jeu : Goal Storm (200 F), ou échange.
Tel. : 02-98-85-26-14 (Hafed).

Jeux : Need for Speed, Fade to Black : 250 F pièce. Resident Evil (US) + Cable RGB : 300 F.
Tél. : 04-76-17-13-24 (Eric).

Jeu Tekken (100 F) et Destruction Derby (100 F).
Tel. : 04-69-05-10-05 (Ludovic).

SUPER NINTENDO

Jeux : DKC II (250 F), Super Metroid (200 F), Astérix et Obelix (150 F), Killer Instinct (150 F), Doom (150 F).
Tél. : 01-48-77-91-94 (Yannick).

NES + 2 manettes + 12 jeux. Prix : 300 F.
Tel. : 04-73-51-46-45, après 17 H (Pierre).

Super Nintendo + 2 paddles + 12 jeux, dont Secret of Evermore, Batman Forever, Flashback, Aladdin + Super Game Boy avec 5 jeux GB : 1000 F.
Tél. : 04-75-51-21-09 (Madlen).

NES état neuf avec 2 manettes et 6 jeux : 400 F.
Tél. : 04-70-03-48-62 (José).

Super Famicom + 7 jeux (DBZ Hyper, Lagoon, YS3...) + 2 pads + Action Replay 3 + adaptateur : 1000 F.
Super Nintendo + 1 jeu + 1 manette : 400 F.
Tel. : 04-77-60-55-04 (Alexandre).

Super Nintendo + 2 manettes + Mario World : 400 F. Et jeux divers : NBA JAM (200 F), MK3 (300 F), ISS (300 F), NHL 95 (200 F).
Tél. : 02-38-57-21-24 (Christophe).

Super Nintendo + 3 pads + 7 jeux : NBA, Cybernator, Quest (US), Soulblader (Japon), DKC, Secret of Mana, Mario all Stars + boîtes et notices : 995 F.
Tél. : 04-79-07-24-38 (Jean-Michel).

Jeux : Lufia I, Breath of Fire I, Civilization, Tintin I, Asterix 2. Faire offre à Pierre, 121 avenue Pompidou, 33500 Libourne.

Super Nintendo sous garantie + 2 paddles + 11 jeux avec boîtes et notices, dont Donkey Kong II, Killer Instinct, Super Mario Kart : 1600 F.
Tél. : 01-51-39-32-90 (Eddy).

Super Nintendo + 12 jeux + adaptateur : 2500 F (à débattre).
Tél. : 01-43-72-16-54 (Anthony).

Super Nintendo + 2 paddles + 6 jeux ou ECHANGE contre PlayStation. Faire offre au 02-99-60-53-10 (Hermann).

Super Nintendo + 10 jeux (Killer Instinct, DBZ 2, Fatal Fury 2, Street Fighter 2 Turbo etc...) + adaptateur jap + multipad : 1500 F.
Tel. : 03-27-67-60-07 après 17 H (Aaron).

Jeux : Desert Strike (US) : 150 F ; Super Pang (jap) : 100 F ; Starfox (US) : 100 F ; Shaq Fu : 100 F ou ECHANGE contre Sim City.
Tél : 03-84-85-21-51 (Michel).

Super Nintendo + 2 manettes + 9 jeux (DBZ 1, 2, 3 et 4, etc.) + NES + 2 manettes + 1 jeu : 1200 F.
Tél : 01-43-94-06-25 (Michael).

Super Nintendo + 1 manette + 6 jeux (Killer Instinct + Mario World + League Basket Ball + ISS + Donkey Kong Country + Jurassic Park : 1000 F.
Tél. : 04-94-61-28-26 (Jean-Philippe).

NEO GEO

Neo Geo CD + 2 joysticks arcade + 10 jeux (Fatal Fury Real Bout), Special : 3000 F.
Bat C, 1 allée des Bosquets 94800 Villejuif (Laurent).

Neo Geo CD 2 + 4 jeux (Fatal Fury 3, Super Side Kicks 2, King of Fighter, Samourai Shodown 2) + 2 manettes : 1850 F.
Tel. : 03-21-26-23-70 (Sebastien).

SATURN

Saturn + VF2 + Sega Rally + volant + 1 paddle : 1800 F. Tél. : 04-77-28-82-96 (Conrad).

Saturn + 2 pads + Sega Rally + Virtua Fighter 2 : 1700 F.
Tél. : 03-80-46-93-56 (Florent).

Saturn japonaise + card 3 en 1 + 2 pads + DBZ 1 et 2 + Sega Rally + Theme Park + Victory Goal : 2300 F.
Tel : 04-71-67-33-18 (Johann).

Saturn française + 1 pad + Myst + Sim City 2000 + Daytona + 3 jeux Action Replay : 2600 F.
Tel. : 03-87-50-23-75 (Lo ic).

Saturn + pad + Night pad, Daytona, Rayman et Sim City 2000 : 2300 F à débattre.
Tél : 04-42-96-53-79 (Gabriel).

3DO

3 DO Goldstar + 5 jeux (Fifa, Need for Speed, Demolition Man). Bon état : 1200 F.
Tel. : 05-61-47-34-92 (Eddy).

MEGADRIVE

Megadrive + 7 jeux (Mortal Kombat 1 et 3, Fifa 96, Le Roi Lion, Sonic...) + 2 manettes entre 600 F et 900 F.
Tel : 05-45-83-27-07, le W.E. seulement (Benjamin).

Megadrive 2 + 2 manettes avec 5 jeux TBE : 800 F.
Tel. : 04-73-51-46-45 (Pierre).

Megadrive 2 + 12 jeux + 4 manettes. Prix à débattre.
Tel. : 04-78-83-80-32 (Romain).

Megadrive + 4 manettes + 8 jeux (Street Fighter 2, EarthWorm Jim...) : 550 F, prix à débattre.
Tel. : 02-51-41-20-27 (Alain).

Megadrive + Mega CD + 4 manettes dont 2 de type arcade + 25 jeux dont 6 CD : 2500 F.
Tél : 05-38-52-91-70 (Franck).

Megadrive + 7 jeux + Mega CD + 2 jeux + 2 manettes : 1100 F.
Tél. : 02-99-82-12-14 (Jeremie).

Megadrive + 2 manettes + 5 jeux (Art of fighting, Cool Spot, David Robinson, X-men, Rocket Knight) : 550 F. Urgent !
Tel : 04-77-61-47-87 (François).

MASTER SYSTEM

Master System II + 4 jeux : 350 F. Et Game Boy + 8 jeux + loupe + housse de protection entre 550 F et 600 F.
Tél : 04-71-48-97-88, le week-end (David).

NES

NES bon état + 2 manettes + pistolet avec Kirby's + World Cup + Dragon Ball + Gynasblaster + Mario 1 + jeu de tir. Prix à débattre.
Tél. : 02-35-67-69-66 (Ludo).

GAME BOY

Game Boy + 5 jeux (Mario Land 2, Wariland, Rodland, Donkey Kong Land, Felix the cat) + 1 mallette : 500 F ou 100 F le jeu.
Tél. : 02-40-36-16-53 (Julien).

Game Boy + 3 jeux (Mario 2 et 3, Kirby 1) + valise + loupe : 300 F.
Tél : 02-33-55-81-83 (Rodrigue).

Echange

Vends Megadrive + 2 pads + 13 jeux ou ECHANGE contre PlayStation + jeux.
Tel. : 04-76-90-16-78 (Thomas).

Jeux NEC : Marchen Maze, New Zealand Story, New AOV. Island, PC Kid 3, Rainbow Island, etc. et tests de jeux.
Tel. : 04-91-78-87-58

Ecco 2 + Altered Best (ou MicroMachines 96) sur Megadrive CONTRE Dragon Ball Z sur Megadrive.
Tel : 05-65-63-25-22 (Fabien).

Super Nintendo + 2 manettes + 10 jeux (Super Mario IV, Earthworm Jim, Secret of Mana, FlashBack, Street Racer) ou ECHANGE contre PlayStation + 2 ou 3 jeux.
Tél. : 01-47-98-12-03 (Christian).

Jeux PlayStation : Resident Evil, Need for Speed... Recherche Formula One, Bust a Move II.
Tél. : 02-38-90-29-18 (Cyril).

Super Nes + Yoshi Island + Donkey Kong + adaptateur Universel + Amiga 500 avec jeux + 3 jeux PlayStation, CONTRE 1 Saturn avec 1 jeu.
Tel. : 04-93-14-94-78 (Franck).

Échange et vends Battle Arena Toshinden et Air Combat. Faire proposition.
Tel. : 04-68-35-15-93 (Julien).

Megadrive 2 + 5 jeux, CONTRE 2 jeux PlayStation, ou CONTRE 1 jeu PlayStation + 1 manette + Memory Card.
Tél. : 04-77-52-30-60 (Alexandre).

Vends, achète, échange jeux PlayStation, Saturn, N64.
Tél. : 00-49-761-58-49-50 après 16 H (Christophe).

Achète

Game Gear pour 200 F maxi. Tél. : 01-34-80-13-57 (Jean-Claude).

Ultra Player n° 6 bon état.
Tél. : 04-42-92-11-38, après 18 H (Damien).

Player One du numéro 36 à 62 sur Calais et Lille uniquement.
Tel. : 03-21-82-35-59 (David).

Resident Evil (ou Bio Hazard) et Tekken 2 à prix intéressant.
Tél : 02-99-38-66-29 entre 18 H et 20 H (Guillaume).

PlayStation + 1 jeu à prix intéressant Tel : 01-43-63-49-43 (Mathieu).

SNES USA : Lufia 1, Civilisation, Breath of fire 1, Monopoly, Wild Guns, Brainlord et le guide de Mario RPG. 121 avenue Pompidou, 33500 Libourne. (Pierre).

Divers

Jeux : Zoop (150 F) + K7 Jap entre 70 F et 90 F (Ranma 1/2, Street Fighter 2...)
Tél. : 02-97-66-98-93 (Gael).

PETITE ANNONCE GRATUITE

BON À DÉCOUPER ET RETOURNER À :
PLAYER ONE, PA, 19 rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex
ou par minitel 3615 Player One, Rubrique PA avec votre pseudo (1,29 F/mn)

Rubrique : Vente ☐ Achat ☐ Échange ☐ Divers ☐
Nom : ..... Prénom : ..... Âge : ..... Tél : .....

Carte blanche aux... Toto Brothers

Ils ont déjà deux albums à leur actif : « Coup de boule à Istanbul » et « Big Mag », et des tonnes de planches parues dans « L'Étudiant » ou « Sciences et Vie Junior ».
« Il existe d'excellents mangas (Akira, Gunnm, Appleseed), malheureusement trop rares. La BD française "nombriliste" ne devrait pas se fermer à cet art venu du Japon. »



Player D'OR 96

Retrouvez les meilleurs jeux de l'année dans le hors-série des Player

Dans le magazine, retrouvez les plus grands hits de l'année 96 sur consoles et sur PC.

Le magazine + la K7 39 F seulement

Sur la K7 vidéo, retrouvez l'intégrale des émissions les Player d'OR diffusées sur MCM ainsi que la remise des Player d'OR : 56 minutes de diffusion des meilleurs jeux 96.

Ne ratez pas ce hors série exceptionnel.
En vente chez tous les marchands de journaux dès le 11 décembre.

PSYCHO TEST (résultats de la page 12)

QUEL ACCRO DE LA PLAYSTATION ETES-VOUS ?

Les nombreux jeux de la PlayStation ont déjà fait craquer les français. Et vous, quel allumé du Jaystick êtes-vous?

Majorité de A

Vous êtes plutôt du genre à cogner sur tout ce qui bouge. Restez chez vous et défoulez-vous avec Tekken 2.



Majorité de B

Vous aimez gambader dans la nature, sauter, bondir, pas facile dans un F2. Votre style c'est plutôt Crash Bandicoot.



Majorité de C

Amateur de vitesse et de sensations fortes, on vient de vous retirer votre permis. Ne perdez pas la main avec Formula 1.



Majorité de D

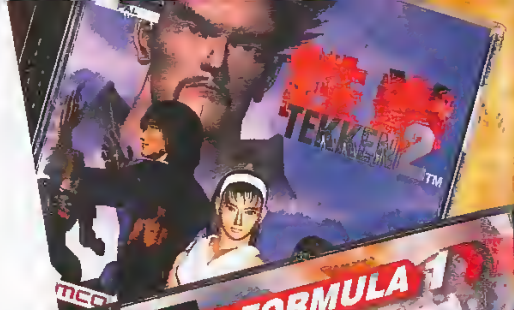
Vous rêvez de remonter les Champs-Elysées avec la patrouille de France mais vous avez le mal de l'air. Décollez avec Raging Skies.



TEST SUBSIDIAIRE

Vous croyez échapper au phénomène PlayStation? Fixez attentivement ces taches de couleurs. Si vous distinguez deux moutons en train de paître, tout va bien. Si vous voyez autre chose il est déjà trop tard. Appelez d'urgence la Sony Game Line.













Sony Game Line : 08 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

PlayStation

Tous les noms des jeux, et des marques ainsi que les images et personnages sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. ® et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. *2,23 F/min